2 CDs JOC FULL! - SOUL REAVER – HRANĂ PENTRU SUFLET

LEVEL

www.level.ro ● Games, Hardware & Lifestyle ● Martie 2003



JOC FULL!!

Legacy of Kain: Soul Reaver

StarCraft: Ghost
Blizzard se întoarce...pe console

Unreal II
The Awakening
Trezeşte-te! S-a schimbat grafica!

Impossible Creatures
S-a demodat struţocămila?

3DMARK03 The Gamers' Benchmark

SIMCITY 4

115.000 lei

DEMOS ENCLAVE ■ I WAS AN ATOMIC MUTANT ■ RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC ■ **IMAGINI** SPELLFORCE ■ STARCRAFT: GHOST ■ UFO: AFTERMATH ■ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE ■ **FILME** COMMAND & CONQUER: GENERALS ■ ROME: TOTAL WAR

Redacţional

De ce să tot spunem «editorial»? «Redacţional» este mult mai bine. Dacă trăiam într-o ţară anglofonă, altfel discutam. Editorial ţine (şi) de editors, adică de redactori. De aceea, acum se va numi redacţional şi va fi despre redactori. Redactorii LEVEL.

Lună de lună băieţii ăştia pun osu' la treabă. Vin la redacţie. Pun mâna pe tastaturi. Se încruntă la monitor. Bagă jocu' în CD-ROM. Gândesc rapoarte, funcţii şi ecuaţii, trag linia şi adună, ţin şedinţe, cumpără şi vând acţiuni, aleargă la avion şi, nu în ultimul rând, analizează jocuri, multe jocuri. Permanent. Până la epuizare... Mai am puţin şi scriu o poezie despre redactori tocmai bună să o citească Florin Piersic şi să izbucnească în lacrimi jumătate din populaţia României.

Dar viaţa la redacţie merge înainte.

Koniec, deşi răcit cu gripă, nu se dă bătut. Pentru el revista este totul. Viaţa. O floare fără lacrimi pentru el...

Mitza, cu ultimele puteri, moare de foame lângă mine, dar NU! Impossible Creatures trebuie scris... cu o mână, şi cu cealaltă Soul Reaver. Jocul full – idealul lui Mitza, lumina existenţei, jocul de suflet... Soul... Reaver.

Sebah, turbat, dă cu Monster Truck-urile inamice de pământ şi, plin de sânge şi sudoare, înainte de a da reset, calcă sub roţi un ultim nenorocit de oponent, în timp ce hoarde şi hoarde vin peste el.

Locke... singur într-o lume de azil. Anarchy! Monştri peste tot, inamici gigantici, oraşe megalopolitice. Coşmarul e în jurul lui, peste tot... «Lăsaţi-mă afară, vă rog!», strigă de la birou. Dar nu! Ca tovarăşii lui Ulise la cântecul sirenelor, noi rămânem surzi şi mergem mai departe, scrâşnind din dinţi. Revista cere sacrificii...

Şi sacrificiul e tot mai mare: BogdanS, Aragorn mic, se luptă cu firele de reţea, USB şi curent mai ceva ca party-ul RPG-istic cu monstrul marin şi, cu un efort epuizant, face să meargă un wireless după săptămâni întregi de muncă acerbă, dură, de miner, în prăpăstii şi cariere.

Marius Ghinea: acasă, confortabil, în foteuil, mângâindu-l încetişor pe motan, în halat, joacă fie Medieval, fie Post Mortem, fie Unreal 2 şi, ca un mastermind ce se află, trimite unde cerebrale echipei de L-Men (cu menţiunea că Marius Ghinea nu e chel încă şi nici nu a jucat în Star Trek). Şi el se sacrifică, omorându-şi ritualic neuronii preţioşi pe altarul LEVEL.

Şi eu? Eu stau cu lopata şi sap după vestigiile unui vechi LEVEL, care nu mai este şi nu va mai fi niciodată la fel. Avanti, vajnici redactori! Cititorii vă salută! Fără frică: no one gets left behind! Ori să muriţi toţi, ori să trăim cu toţii. Iar după ce viaţa vi se va fi scurs pe biroul atâtor lupte în CS, vă aşteaptă veşnicele LANuri ale vânătorii, unde totul e cu pixel-shading, bump-mapping şi nu se sacadează în 1280x1024 în 32 de biţi. Asta e promisiunea mea.

■ **MIKE**

... băieţii ăştia pun osu' la treabă.

TOP 3 / REDACTOR



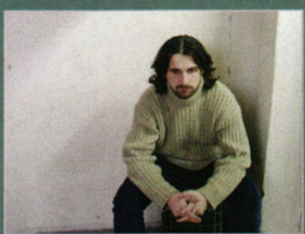
Mike –
1. Unreal 2
2. Impossible Creatures
3. Sim City 4



Mitza –
1. Impossible Creatures
2. Sim City 4
3. Unreal 2



Sebah –
1. Silent Hill 2
2. Unreal 2
3. Lord of the Rings: The Two Towers



Locke –
1. Lord of the Rings: The Two Towers
2. Sim City 4
3. Unreal 2



BogdanS –
1. Sony VPL-CS5
2. Dell Ispiron 2600
3. Logitech Freedom Cordless Joystick 2.4



Koniec –
1. Star Fox Adventures
2. Lord of the Rings: The Two Towers
3. Tony Tough



Marius Ghinea –
1. Silent Hill 2
2. Lord of the Rings: The Two Towers
3. Impossible Creatures

LEVEL MARTIE 2003

CUPRINS CD

DEMO

Enclave
I Was An Atomic Mutant
Rayman 3: Hoodlum Havoc

DRIVERE

ATI Control Panel
ATI Radeon Win XP/2k
Detonator 41.09 Win9.x
Detonator 41.09 Win 2k/XP

PATCH

Morrowind: Tribunal 1.4.1313
Warcraft III 1.05

MODS

Dovvesmap
Dovvetech
ClickSaver
MapTools
NannoNanny
Milkshape3D
SPRview
SPRwiz

SCREENSAVERS

DesktopDestroyer

MEDIA

Filme
Command & Conquer: Generals
Rome: Total War

IMAGINI

SpellForce: The Order of Dawn
StarCraft: Ghost
UFO: Aftermath
Warcraft III: The Frozen Throne

UTILITARE

3DMark 2003
DivX 5.02
ICQ2003a

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



LEVEL MARTIE 2003

CUPRINS

12- UFO: AFTERMATH

Urmașul lui X-Com sau pur și simplu un joc bun?





26- SIMCITY 4

Maxis și EA Games duc seria The Sims la nivel macrourban.

news

Apocalyptica

Producător ExtremeFX **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** www.apocalyptica.net



Face to face

Iată cum, contrar așteptărilor, trecerea prin anul 2000 nu a dus nicidecum la dispariția obsesiei legate de Apocalipsă. Din contră, lumea este din ce în ce mai speriată, pentru că, dacă o să fie într-adevăr o catastrofă la asemenea scară, o să cam vină pe neașteptate. Un grup de indivizi din Marea Britanie, ExtremeFX, componenți ai Visual Gold Limited, s-au hotărât să-și pună în scenă propria lor viziune în ceea ce privește o lume post-apocaliptică. Se pare că varianta cea mai acceptabilă li s-a părut un joc pentru PC (Dăăăăă...) pentru care au creat un site web absolut demențial (nerecomandat pentru dial-up). Este vorba despre o lume post-apocaliptică în care se continuă lupta dintre credincioșii rămași și însuși sau poate... însăși Satana. Apocalipsa este prezentată în joc ca un rău necesar, determinat de prezența forțelor satanice pe Pământ. Totuși, această Apocalipsă nu a avut nici pe departe efectul scontat, Satana renăscând din propria-i cenușă. Sufletele rămase pe Pământ au fost transformate rapid în armate, Satana și-a modernizat numele devenind Neo-Satana, iar Pământul a fost cucerit și transformat în avanpost al diavolului numit Nu-Hades. Cu timpul, credincioșii rămași s-au extins în univers creând avanposturi ale umanității cu nume răsunătoare: New Babylon, Red Bethleem, Golgota, New Cathedral și altele. Cu toții s-au pregătit timp de milenii pentru lupta finală și iată că momentul a venit. Lupta împotriva răului o veți duce dintr-o perspectivă third-person, de partea uneia dintre cele patru rase existente.



Va fi team-based atât în multiplayer, cât și în single-player, scopul final nefiind altul decât distrugerea Satanei. Data de lansare a acestui joc este momentan de negăsit, probabil elementul surpriză fiind pe cale de a fi exploatat la maxim. Tot ce putem să sperăm este ca, dacă într-adevăr va veni pe capul nostru vreo Apocalipsă, măcar acest joc să apară înaintea ei.



Necurații

LEVEL TOP 10

FEBRUARIE 2003*

1.	**Warcraft III: Reign of Chaos**	**228**
2.	**Age of Mythology**	**105**
3.	**FIFA 2003**	**74**
4.	James Bond 007: Nightfire	61
5.	RalliSport Challenge	24
6.	Hegemonia: Legions of Iron	24
7.	Robin Hood: The Legend of Sherwood	16
8.	Post Mortem	15
9.	Star Trek Starfleet Command III	12
10.	Dragon's Lair 3D	4

*preluat de pe www.level.ro

MANTAUA INVIZIBILĂ



Urmărind linia ultimului film de îngrozitor succes, Harry Potter, profesorul Susumu Tachi de la Tokyo University a creat o manta prin care se poate vedea aproape totul. Efectul este creat prin folosirea unui aparat care proiectează în față, pe respectiva haină, imaginea preluată din spate. Cercetătorii japonezi consideră că în viitor vor putea dezvolta o tehnologie prin care obiectele pot deveni complet transparente, tehnologie utilizabilă spre exemplu în intervențiile chirurgicale atunci când medicul vrea să vadă prin mănuși. Sau nu...

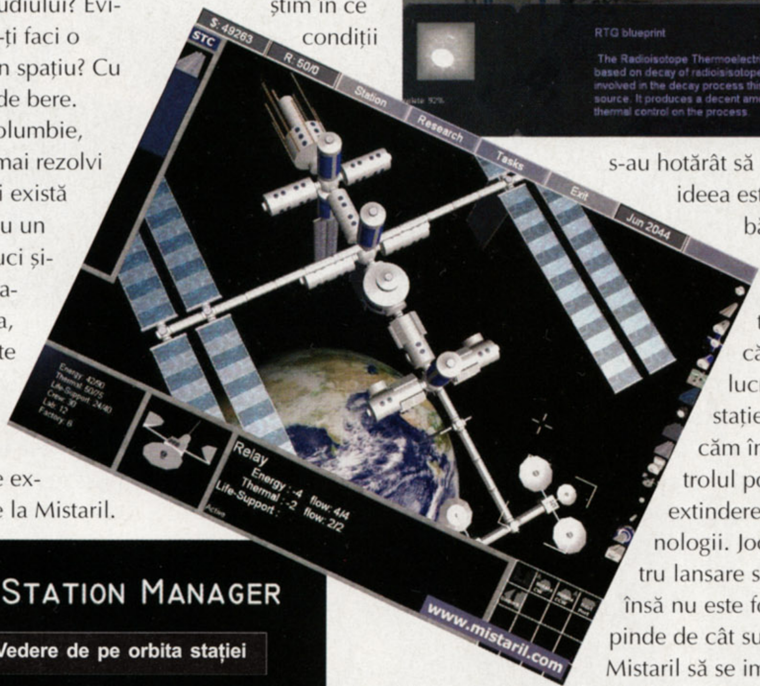
Space Station Manager

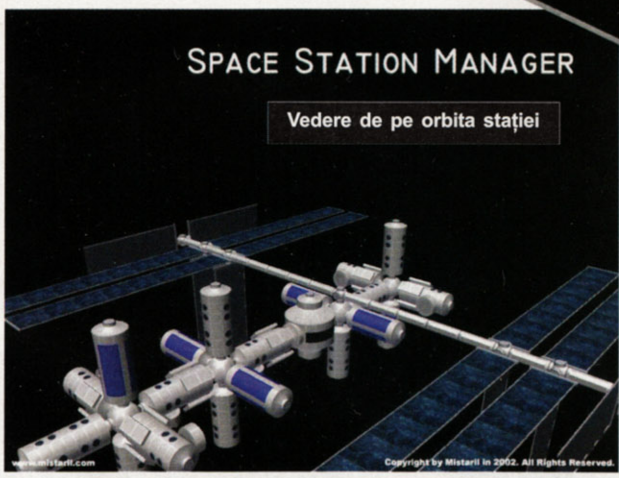
Producător Mistaril **Distribuitor** N/A **Data lansării** sfârșitul 2003 **On-line** www.mistaril.com

Anul 'enșpe. Umanitatea a făcut un nou salt și s-a trezit în spațiu. Din nefericire, lipsa de oxigen și temperaturile apropiate de zero absolut nu prea sunt în stare să întrețină viața. Ca urmare, omul este nevoit să-și creeze singur condiții. Evident, prima alegere sunt planetele, ele fiind de preferat nimicului. Dar ce te faci atunci când ori nu există planete, ori sunt prea departe, ori nu creează condiții propice observației și studiului? Evident, aduni câtă tablă poți și-ți faci o stație orbitală. Cum le duci în spațiu? Cu navete, evident spațiale, nu de bere. Mai dai un refill pe câte o Columbie, mai pui mână de la mână și mai rezolvi de un Challenger, posibilități există din belșug. Și uite așa, mai cu un împrumut, mai în rate, te apuci și-ți construiești propria stație spațială. Evident, odată fiind gata, asta nu înseamnă că poți să te retragi la ferma ta de pisicămile de acasă. O construcție de asemenea anvergură trebuie întreținută și asta este exact ceea ce ne propun cei de la Mistaril.

După cum v-ați dat seama, până acum nimeni nu a auzit nimic de această firmuliță. Nici nu aveam de unde, deoarece Mistaril se ocupa de cu totul alte probleme, legate de tehnologii Internet. Nu știm în ce condiții s-au hotărât să facă acest joc, cert e că ideea este originală și merită băgată în istorie. Jocul nu știm în ce măsură se va ridica la pretențiile actuale. Ceea ce știm este că vom avea o grămadă de lucru ca administratori de stație. Va trebui să ne implicăm în activități ce țin de controlul populației și merg până la extindere și cercetare de noi tehnologii. Jocul este programat pentru lansare spre sfârșitul acestui an, însă nu este foarte sigur. Totul depinde de cât sunt de capabili acești Mistaril să se impună în fața pretențiilor pieții actuale.







SE VOR LANSA

MARTIE 2003

1.	Ultima Online: Age of Shadows	EA
2.	Air Combat Simulation: Lock On	Ubi Soft
3.	Highland Warriors	NovaLogic
4	Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft
5.	The Sims Online	EA
6.	Championship Manager 4	Eidos
7.	Darkened Sky	Oxygen
8.	Devastation	NovaLogic
9.	Enigma: Rising Tide	GMX
10.	Kreed	Russobit-M
11.	XIII	Ubi Soft

FILME PE GBA

O nouă companie formată de Toshiba, Imagica și Bandai a creat un dispozitiv pentru GBA care este capabil să citească cardurile de memorie SmartMedia. Cu numele GBA Media Player, acest dispozitiv vă va permite să vizualizați și/sau auziți muzica, filmele sau pozele pe care le aveți înregistrate pe respectivele memorii. Ca etalon, un card SmartMedia de 32 MB poate conține peste 20 de minute de film sau 4 ore de muzică, fără să luăm în calcul și pozele.



Anarchy Online: Shadowlands

Producător Funcom **Distribuitor** Funcom **Data lansării** N/A **On-line** www.anarchy-online.com





Oraşul suspendat Jobe

De curând, Funcom a dat primele detalii în ceea ce privește primul add-on pack pentru cunoscutul lor MMORPG, Anarchy Online. Acesta se va numi Shadowlands și se pare că va fi lansat în curând, probabil în primăvară. Povestea acestui add-on se referă la faptul că un grup de nannomage deștepți foc au reușit să deschidă o poartă interdimensională către o altă lume. De fapt, se pare că sursa de energie și tot ce ține de Rubi-Ka își au originea în acest tărâm numit Shadowlands. Când primii exploratori au intrat în această lume, ei au descoperit că este departe de a fi nepopulată și, mai mult decât atât, este împărțită în două. Pe de o parte sunt The Redeemed care se vor alia cu Clan-ul, iar pe de altă parte sunt The Unredeemed care se vor alia, evident, cu Omni. Pe lângă aceștia, peisaje nemaivăzute se vor contura în fața ochilor, creaturi de coșmar ne vor sta în față așteptând momentul în care se vor transforma în bani și experiență. Cu privire la partea mai "pământeană" a situației, vom avea de-a face cu o extindere fizică a lumii cu play-ground-uri și faimosul oraș suspendat Jobe, două profesii noi, atacuri speciale, arme noi, obiecte, monștri și bineînțeles o grafică îmbunătățită. De asemenea, se pare că se va trece de bariera de maxim 200 nivel per personaj, însă nu este foarte sigur. Deocamdată sunt câteva screenshot-uri disponibile, însă pe măsură ce informațiile vor deveni mai abundente, vom încerca și noi să vă ținem la curent.



Monştrii de iarbă verde

N-GAGE DE LA NOKIA



Nokia a prezentat acum ceva timp viitoarea lor consolă de jocuri care poartă numele de N-Gage. După cum se poate observa, pe lângă funcția evidentă de consolă, este perfect utilizabilă ca telefon mobil GSM cu bandă triplă, player mp3, radio FM și evident browser Internet. Jocurile vor fi livrate pe carduri de memorie de tip MultiMediaCard, ce vor putea îngloba între 3 și 6 ore de joc. Ecranul este luminat, are dimensiunile de 176x208 pixeli și poate suporta până la 4.096 de culori.

PLANETSIDE BETA

Din ce în ce mai multă lume vorbește despre lansarea unui beta test pentru MMOFPS-ul Planetside. Și dacă se aude din multe părți înseamnă că este adevărat. Cei de la Sony Online încearcă și ei să prindă piața FPS-urilor online și l-au băgat repede pe acesta la înaintare. Vreau să văd cu ce se mănâncă și, dacă este fain, chiar să îl și joc. Dacă vreți să vă înscrieți și voi la acest test, intrați pe www.planetside-universe.com și completați cam tot ce vedeți.

Indycar Series

Producător Codemasters	**Distribuitor** Codemasters
Data lansării primăvara 2003	**On-line** www.codemasters.com/indycarseries

Ca să aflați de ce se va numi așa, citiți în continuare. Deoarece citiți în continuare, o să și aflați. Pentru că și cursele prezente în realitate și-au schimbat numele în Indycar Series și cei de la Codemasters au considerat că este bine ca jocul să preia și el acest nume. Termenul Indy este cunoscut peste tot în lume datorită cursei de 500 de mile de la Indianapolis și prin asocierea sa cu mașinile acelea nemaipomenite care merg cu o viteză amețitoare prin ploaie și vânt, peste gropi și hârtoape. Bine...vorbesc prostii...Nu prea sunt ele hârtoape și gropi, dar se întâmplă să mai plouă sau măcar să bată vântul. Seria Indycar, cursele și nu jocul, are în spate o tradiție de 92 de ani, datând de la inaugurarea pistei de la Indianapolis în 1911. Jocul celor de la Codemasters este unul în care îți cade inima în chiloți de fiecare dată când îți moare motorul la start, în care rozi rotița de la maus pentru că nu se potrivește cu cea de la mașină când faci pană și în care șoseaua are curbe doar spre stânga. Dintre cei 33 de bolizi care vor pleca de la start, doar câțiva vor ajunge la final, deoarece le dă concurența în cap. Accidente impresionante, în care mașinile se fac praf și pulbere la viteze de peste 370 de kilometri pe oră și șoferul zboară jumate peste cap și jumate odată cu mașina, se vor întâmpla chiar lângă tine, iar dacă nu ești atent, ți se întâmplă chiar și ție. Indycar Series îți va pune la dispoziție un campionat întreg, cu toate cursele prezente în mod real, plus posibilitatea de a putea parcurge cele 500 de mile efective ale circuitului de la Indianapolis. Asta m-a dat pe spate...adică pot să alerg 500 de mile, să îmi schimb cauciucurile când într-adevăr se uzează și să umplu rezervorul când mașina nu-mi mai merge decât cu aburi?! Asta chiar că-i fain...


Frații Bleu


La oglindă



Time of Defiance

Producător Nicely Crafted Ent. **Distribuitor** N/A **Data lansării** E deja gata **On-line** www.nicelycrafted.com

NiCE (Nicely Crafted Entertainment) a semnat un contract cu firma britanică Massive Entertainment Ltd., contract prin care aceasta se angajează să le promoveze noul lor joc. Acesta se numește Time of Defiance și este un MMORTS spațial. Ideea este grozavă, deoarece nu vei mai intra doar în pielea unui mic prăpădit care umblă mai întâi în opinci și doar apoi își ia clăpari. Vei avea direct posibilitatea de a controla un mic univers de unde vei scoate minereu, îl vei prelucra, vei face trupe și vei porni la atacul altor universuri. Ideea în jurul căreia se învârte povestea acestui joc este una banală, de care auzi când stai la coadă la pâine: Triburile Cog, care o vreme destul de îndelungată conviețuiau de bine de rău alături pe aceeași planetă, s-au supărat într-o bună zi și au spart plăntoiul în 'jde mii de bucățele. Acum fiecare bucățică reprezintă un trib, pe care îl ai tu în subordine. Cei de la NiCE se laudă că au un engine nemaipomenit care este în stare de grafică dătătoare pe spate, de suport pentru milioane și miliarde de utilizatori permanenți – gogoși... – de conexiune fără lag pentru dial-up și de reduceri la abonamente pentru elevi, studenți și pensionari. Jucătorii vor putea să crească imperiul pe care îl au la picioare prin orice metodă, ortodoxă sau neortodoxă. Atacurile pe la spate, negocierile, tratatele care vor fi călcate în picioare în momentul imediat următor vor fi doar elementele de fațadă ale strategiei prezente în acest joc. Dacă ești unul dintre aceia cărora jocul murdar le face o plăcere diabolică, dă și tu lunar un ban pe abonamentul la acest joc și vezi dacă te ține să te pui cu mici Machiavelli din toată lumea. Time of Defiance nu este unul dintre acele jocuri pe care le joci la infinit. Vei avea la dispoziție timp de patru săptămâni pentru a cuceri cea mai mare parte a universului și pentru a câștiga cât mai multe trofee. Dacă luna trecută un șmecheraș ți-a făcut armata praf printr-o manevră nepermisă, plătește-i luna aceasta cu aceeași monedă sau, dacă poți, cu una și mai radicală. Până acum jocul a fost, mai mult sau mai puțin oficial, în teste din luna august 2002, dar acum varianta finală a jocului este disponibilă pentru download la adresa www.nicelycrafted.com și are o perioadă de trial de 8 zile.



Poartă intergalactică intraatmosferică



Au venit minerii

TORNADO ALLEY

Un joc pentru cei cărora dezastrele din SimCity 4 le mergeau la inimă este Tornado Alley. Jocul este făcut de cei de la Atomic Planet Entertainment și te lasă să controlezi o tornadă. Scopul: haos, anarhie – cât mai mult din fiecare. Chestia este că nu e ușor să iei în considerare toate elementele din fundal: condițiile termice, formele de relief și fluctuațiile de temperatură ale maselor de aer cald și rece.



Horse Racing Manager

Producător Cyanide **Distribuitor** Bigben Interactive **Data lansării** martie 2003 **On-line** N/A



Liderul nu este primul



Ben Hur în variantă locală


Harta complexului hipic

Iată că a apărut și un manager de cai. Numai la așa ceva nu mă așteptam. Tot e bine că nu este un Stable Manager în care trebuie să pleci de la munca de jos. Cred că știți la ce mă refer... bălegar, țesală, pături pentru nădușeală și alte asemenea plăceri hipodromice doar pentru cunoscători. Cei de la Bigben Interactive au socotit de cuviință că ar fi timpul să dea lovitura cu ultima găselniță în domeniul manager-itului. Și astfel, prin martie trebuie să ne luăm cravașa și să ne croim drum prin hățișurile pistelor nisipoase ale hipodromurilor internaționale. Ca un adevărat Horse Racing Manager ce te vei afla, vei fi nevoit să duci până la capăt mai multe sarcini. Va trebui să joci rolul unui jocheu de 1,50 m și 40 de kile îmbrăcat și încălțat, care va trebui să deșale un amărât de cal pe parcursul unor curse interminabile, alături de alți cai și jochei care vor face același lucru.

Apoi vei intra în pielea unui mare crescător de cai de rasă care va fi responsabil de toate iepele bune de prăsilă și de toți armăsarii cu potențial. De asemenea, vei da socoteală pentru fiecare rezultat al unui cal plecat din grădinița ta. Te vei putea juca și de-a contele parior care pierde o grămadă de bani fără să clipească, dar care face totul pentru a evita falimentul ce îl paște de după colț. V-ați prins, nu?... Paște... cai... Horse Racing Manager... Ahem... mai poți fi un antrenor care va pune la punct strategii specifice fiecărui cal, în funcție de caracteristicile lor. Vei urmări cursă de cursă evoluția calului și vei analiza fiecare rezultat pentru a putea îmbunătăți ulterior performanțele sale. Pe măsură ce scriu, începe să mi se pară că jocul acesta chiar merită. Am posibilitatea să pariez fără a pierde bani, să împușc oricâți cai vreau, să reiau salvarea și să observ apoi cu surprindere că ei sunt încă în viață. Voi putea deveni proprietarul unui întreg complex hotelier, în care să mă destrăbălez cum vreau eu și, mai ales, vor fi cai. Cai pretutindeni: pe alee, pe faleză, pe circuitul turistic Valea Prahovei, prin Madagascar și prin Tibetul Apusean. Dar toate acestea, pe la sfârșitul lui martie.

BF1942: THE ROAD TO ROME

Mult așteptatul expansion pack pentru BF1942 cu numele de The Road to Rome a ajuns în cele din urmă pe rafturile magazinelor. Expansion-ul nu oferă prea multe noutăți, doar câteva arme noi și 6 hărți, fără a revoluționa însă jocul. Cu toate acestea, parcă mi-ar plăcea să pun mâna pe el. Nu există nici o informație referitoare la problemele de AI pe care jocul original le-a avut și care ar putea fi remediate în acest expansion.

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia din aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

UFO: Aftermath

preview



Clonă de X-COM sau joc original?

... până la urmă, chiar contează? Oameni buni, e totuși vorba de un joc care seamănă atât de mult cu celebra serie X-COM încât e imposibil să treacă neobservat. Pe de altă parte însă, producătorii de la ALTAR Interactive se jură că UFO: Aftermath nu are nici o legătură cu X-COM ("UFO: Aftermath is not a sequel to the X-COM's. However, UFO:AM also deals with fighting off an alien invasion"), serie a cărei licență este deținută de firma franceză Infogrames (un gigant în industria jocurilor cu care, evident, nu vrea nimeni să se pună rău).

Adevărul? Decideți voi...

Istoria zbuciumată a unui joc mult așteptat

Acum câțiva ani, cei de la Mythos Games, creatorii X-COM-ului, au început lucrul la un joc promițător, numit Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Jocul era promovat ca fiind succesorul "spiritual" al seriei X-COM, fără a avea însă, evident, nici o legătură oficială cu ea. După un început furtunos, proiectul a fost oprit din cauza problemelor de la Mythos Games, iar producția jocului a fost într-un final încredințată celor de la ALTAR Interactive. Nemulțumiți de direcția în care se îndrepta jocul, aceștia au pornit totul de la zero, cu un nou concept și un nou nume pentru joc: UFO: Aftermath.

Ce este Aftermath? Potrivit declarațiilor producătorilor, jocul este un squad based tactical game, combinat cu elemente de RPG și strategie.

Povestea spune că într-un viitor apropiat, o uriașă navă spațială se apropie de Pământ. După ce se poziționează strategic deasupra frumoasei noastre planete, nava începe să împrăștie nori de spori care vor întuneca în cele din urmă tot cerul.

Saturați, norii vor începe să toarne peste Pământ mii, milioane și trilioane de spori care blochează traficul, râurile, ramul și mai ales pe oameni în casele lor. Izolate, multe dintre speciile cele mai avansate dispar rapid, iar guvernele lumii reacționează mult prea târziu.

În cele din urmă, sporii se infiltrează în pământ și încep să dispară de la suprafață. În acest moment intri tu în scenă și, alături de ceilalți supraviețuitori, trebuie să afli ce s-a întâmplat și, în cel mai fericit caz, să te răzbuni pe nenorociții ăia de extratereștri.

Timeline X-COM



X-COM: Enemy Unknown – 1994

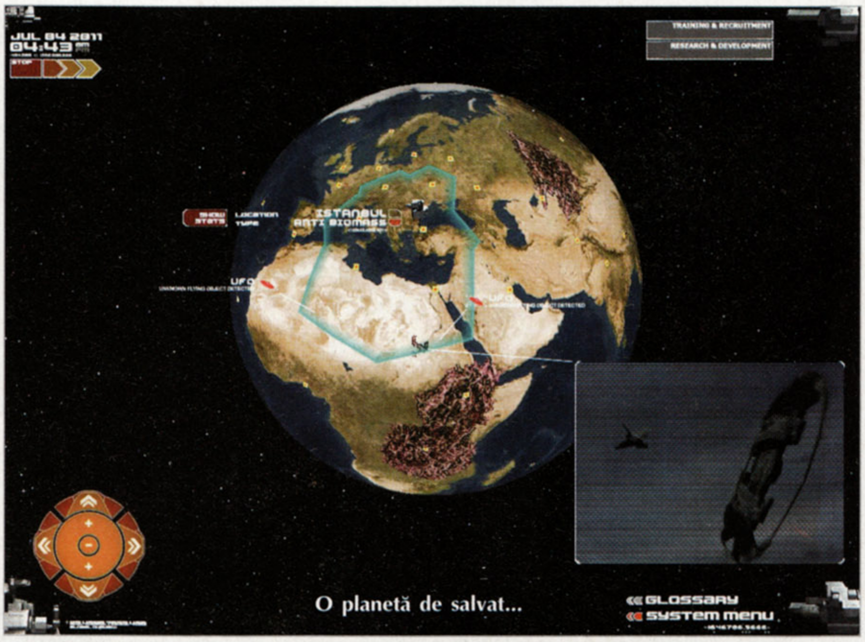


X-COM: Terror from the Deep – 1995



X-COM: Apocalypse – 1997


Nu trage, dom' Semaca!



O planetă de salvat...

Strategie, tactică...

Lupta strategică se va da începând de la ecranul Geosphere, de unde îți vei putea controla bazele, avioanele și unde vei vedea pentru prima oară misiunile disponibile, extinderea biomasei («rămășițele» sporilor extratereștri) etc. De aici vei putea controla trecerea timpului și vei avea acces la opțiunile de R&D (Reasearch&Development) și Training&Recruitment.

Măi să fie... parcă seamănă cu ceva extrem de cunoscut, nu? Ce surpriză...

Misiunile vor varia de la cele ce presupun distrugerea unei nave extraterestre (și «curățirea» locului unde s-a prăbușit aceasta) până la cele ce au ca scop cucerirea unor noi teritorii sau apărarea zonelor deja ocupate de jucător.

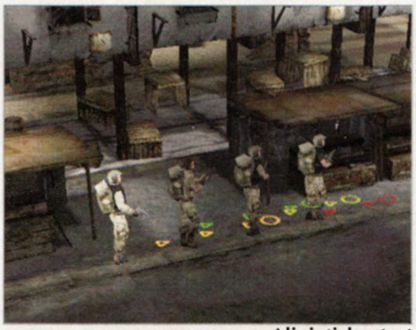
Misiunile vor fi generate aleatoriu, singurul obiectiv fix al jocului fiind cel final... cum ajungi până acolo depinde de la jucător la jucător.

Bazele din UFO: Aftermath sunt diferite de cele din X-COM prin faptul că în cazul de față acestea sunt împărțite în categorii clare și distincte:

– Militare
– De cercetare
– De producție
– Pentru înlăturarea biomasei

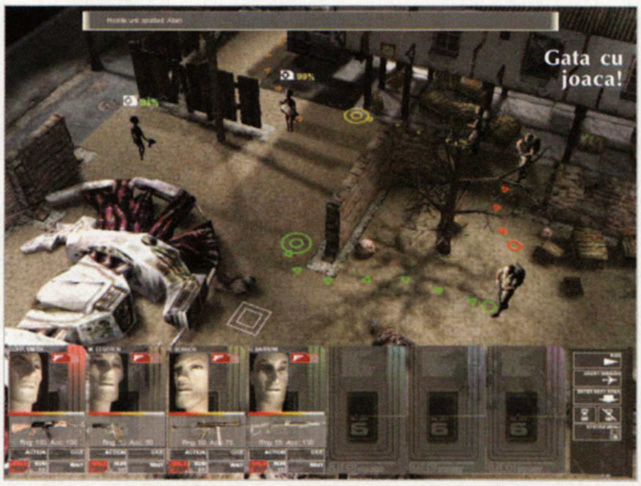
Partea de cercetare va funcționa așa cum vă așteptați: puneți mâna pe un artefact extraterestru, îl cercetați și v-ați făcut cu o nouă tehnologie. Jocul îți va permite accesul la peste 70 de tipuri diferite de tehnologii și upgrade-uri ce pot fi cercetate. Viteza cu care se duce la bun sfârșit procesul de cercetare a unui anumit artefact/tehnologie/upgrade depinde de câte baze controlezi și câte dintre acestea sunt orientate pe cercetare.

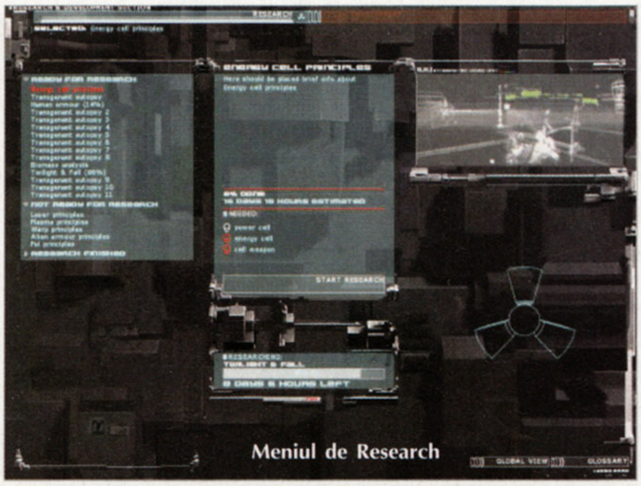
Nu este însă de ajuns să cercetezi o anumită armă pentru a te putea folosi


Aliniați la start

de ea. Armele extraterestre pe care pui mâna sunt limitate ca număr... DAR pot fi cercetate pentru a fi apoi concepute planuri pentru versiuni umane ale acestor arme extraterestre. De aici încolo intervine întregul proces de producție care presupune o bază dedicată, timp și, evident, bani.

Tactica intervine în momentul în care intri efectiv în misiune. Îți alegi soldații, îi încarci într-un transportor și la măcel cu ei!


Gata cu joaca!


Meniul de Research

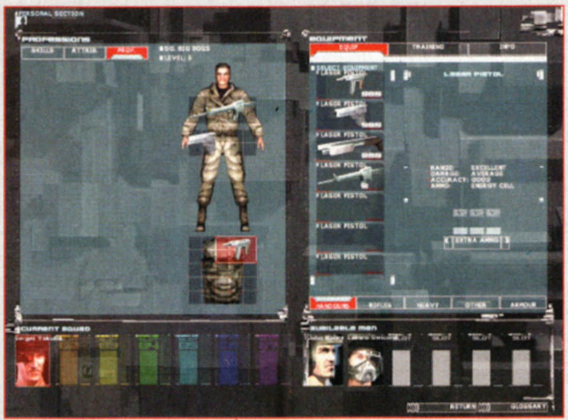


Engine-ul grafic va fi unul izometric 3D, cu posibilitatea de a roti camera cum vrea mausul tău. Zoom-ul va fi de asemenea disponibil.

Misiunile vor fi o combinaţie de turn based şi real time, un concept pe care l-aţi mai văzut probabil şi în Fallout Tactics sau Neverwinter Nights. Vei da ordine soldaţiilor tăi în timp ce jocul este pe pause, iar restul va decurge de la sine, în timp real.

De fiecare dată când are loc un eveniment neprevăzut, jocul este iarăşi pus pe pause pentru a-ţi putea regândi tactica, pentru a putea da noi ordine etc. Vei putea, de asemenea, să opreşti jocul în orice moment doreşti pentru a modifica tactica abordată.

Locaţiile în care se vor desfăşura misiunile promit să difere în funcţie de zonele de pe Pământ în care îţi desfăşori «activitatea», cu diverse tipuri de clădiri, faună ş.a.m.d.



Îmi pare rău, nu mai avem muniţie

...şi RPG

Numărul maxim de soldaţi pe care îi poţi trimite într-o singură misiune este 7, fiecare dintre ei putând fi specializat în diferite domenii (sniper, heavy assault, medic etc). Soldaţii vor putea avansa în nivel în funcţie de prestaţia de pe terenul de luptă...



Ce aveţi, mă, cu noi?!

La fiecare nou nivel atins, jucătorul poate îmbunătăţi cu un punct una dintre următoarele şase caracteristici ale soldatului: Strength, Agility, Dexterity, Willpower, Intelligence şi Perception, fiecare având un puternic impact asupra abilităţilor respectivului soldat.

Din păcate, soldaţii controlaţi de jucător nu vor dispune de un AI propriu, ceea ce înseamnă că dacă un inamic îi atacă, ei nu vor reacţiona decât la ordinul jucătorului – un mod eficient de a-ţi economi muniţia, dar şi de a-ţi reduce efectivul de soldaţi.

Vei avea de înfruntat 25 de tipuri de inamici, de la cei micuţi şi simpatici până la cei mari, răi şi nervoşi... Armamentul disponibil cuprinde un număr de peste 72 de tipuri diferite de arme, acestea variind de la clasicul AK-47 sau H&K MP5 până la arme extraterestre bazate pe diverse tehnologii avansate (laser, plasmă, PSI etc.). Fiecare armă va dispune de propriul său tip de muniţie care nu poate fi folosită la nici o altă armă (indiferent de calibru sau tehnologia folosită).



Murişi, Ioane?!

În cele din urmă...

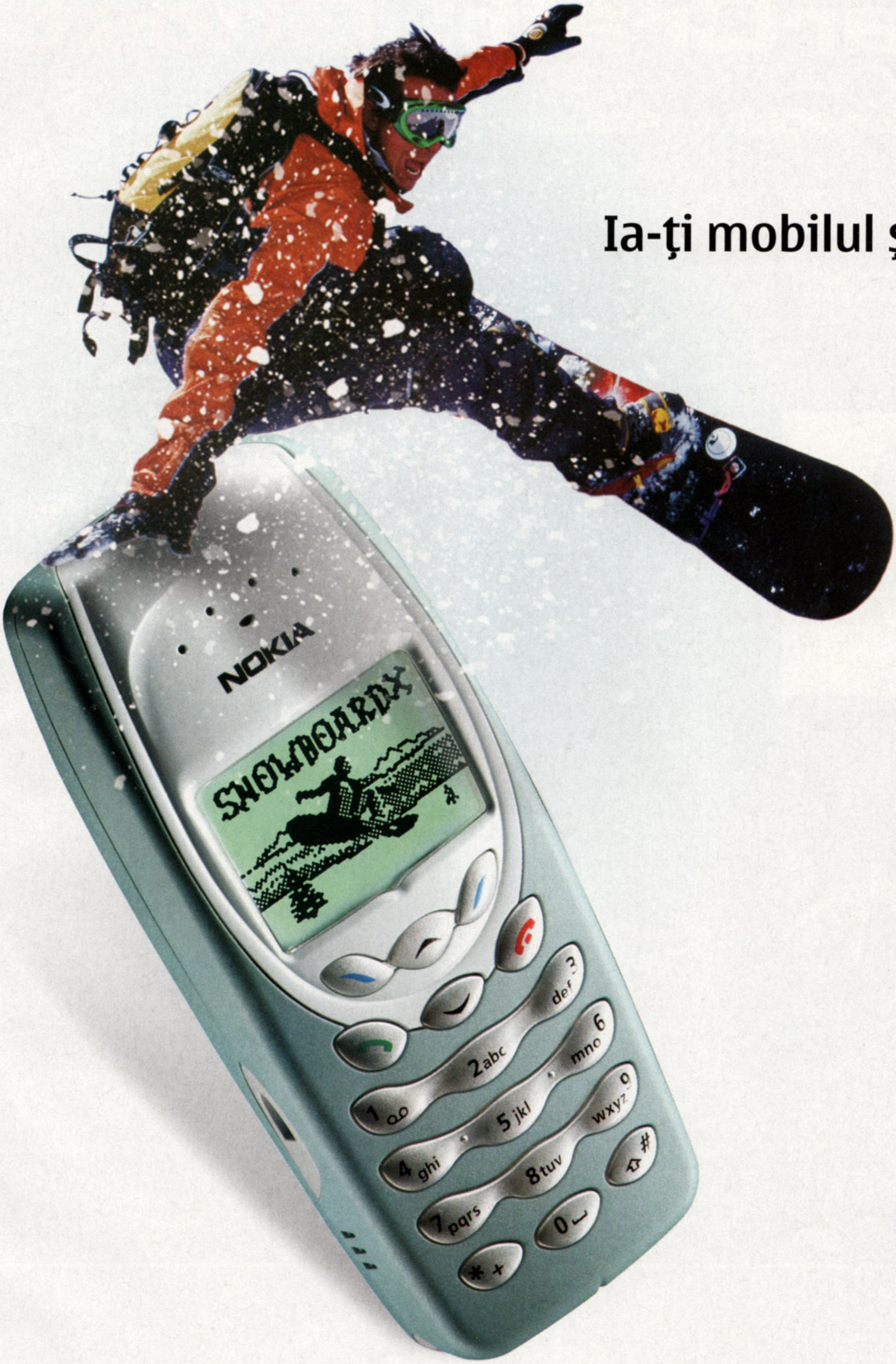
UFO: Aftermath este puternic influenţat de seria X-COM, o influenţă care se simte atât de mult încât unele elemente sunt aproape copiate după bătrânul joc, chiar dacă cei de la ALTAR Interactive încearcă să ne convingă că nu e aşa. Nu este însă prea rău să fii promovat de toate revistele de specialitate ca o continuare a seriei X-COM, nu?

Jocul aduce însă şi unele noutăţi, cum ar fi combinaţia de real time şi turn based, diferenţieri clare între diferitele tipuri de baze, precum şi noi arme şi abilităţi destinate soldaţilor.

Una peste alta, aştept UFO: Aftermath cu sufletul la gură... poate, poate reuşeşte să reînvie ceva din magia X-COM-ului.

■ Mitza

Titlu	UFO: Aftermath
Gen	Squad Based Tactical/ RPG/Strategy Game
Producător	ALTAR Interactive
Distribuitor	Cenega Publishing
Procesor	PIII 500MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
Multiplayer	Nu
Data apariţiei	Q2 2003
ON-LINE	www.ufo-aftermath.com


NOKIA
SNOWBOARDX

StarCraft: Ghost

StarCraft A FOST un RTS pentru PC

Blizzard ne face să privim cu multă invidie lumea consolelor, pentru că acolo se vor petrece, la sfârșitul lui 2003, minuni din cele mirobolante: StarCraft se va transforma dintr-un RTS pentru PC într-un tactical-action pentru console. Adică pentru PS2, Xbox și Gamecube. Despre PC nu este



Terran Siege Tank


Zerg Lurker

și nu va fi, din păcate, niciodată vorba în cazul lui Starcraft: Ghost. Blizzard a decis că doar consolele prezintă un teren bun pentru jocurile de acțiune din universul StarCraft. Până una alta însă, trebuie să recunosc că StarCraft: Ghost, indiferent de platforma pe care va apărea, are toate șansele să fie un hit. În primul rând, apariția sa va avea loc în Japonia, o piață excelentă pentru jocurile de console. Mă întreb însă cum vor putea fanii consolelor să se bucure la maxim de ideea de StarCraft transpus într-un joc de acțiune, câtă vreme RTS-ul inițial și expansion-ul Brood War au fost jocuri exclusiv pentru PC. Blizzard mizează pe faptul că universul StarCraft în sine este capabil să atragă milioane de oameni, indiferent dacă au mai avut sau nu contact cu el.

Refresh Kerrigan

Probabil știm cu toții cine este Kerrigan. Acum însă ea a trecut de partea zergilor, așa că oamenii trebuie să se bazeze pe altcineva pentru a rezolva anumite... probleme în cel mai invizibil mod cu putință. Așa a apărut Nova, un Ghost care, după mulți, foarte mulți ani (pe la vreo 20) de antrenament în artele spionajului și ale luptei tactice, a ajuns să dețină o condiție fizică de invidiat, iar educația tehno-psihologică au transformat-o într-o ființă cu un potențial teribil (asta nu am zis-o eu, a zis-o Blizzard în Japonia încă din septembrie anul trecut).

Modul în care Nova va lupta va fi același cu cel cu care ne-au obișnuit unitățile Ghost din seria StarCraft: invizibilitate, lockdown etc., dar vor apărea, evident, și surprize, după cum se va vedea mai departe.

StarCraft 3D

Nu e StarCraft 2, după cum clar spun cei de la Blizzard în FAQ-ul de pe site-ul StarCraft: Ghost, deși se va produce cu siguranță un StarCraft 2. În plus, ca tactical-action game, StarCraft: Ghost propune o frumoasă și nouă perspectivă asupra universului StarCraft. V-ați dorit vreodată să vedeți un Siege Tank de aproape? Asta nu va fi mare lucru în SC:Ghost. Însă v-ați dorit vreodată să comandați un Siege Tank live, pe câmpul de bătălie, sau să coordonați atacuri de Battlecruiser-e de la sol și să priviți cum toți comandanții care dau faimosul apel «Battlecruiser operational» ascultă cuminți ordinele tale și dau omorul din ceruri?

Desigur, vor exista și situații în care nu vă veți putea baza pe Siege Tank-uri, Battlecruiser-e și alte asemenea. Ce veți face? Blizzard, ca o mamă grijulie, va pune la dispoziția jucătorului un arsenal compus din cele mai sofisticate... chestii pe care le-ați văzut vreodată. Și când zic «sofisticate» nu mă gândesc numai la faimosul Canister Gun, ci și la Hostile Enviroment Suit (HES), care e conceput pentru a augmenta puterea, agilitatea și viteza lui Nova, la abilitatea de Calldown, care îi vor permite eroinei noastre să coordoneze de la sol atacuri la scară mare... foarte mare..., la Gauss Rifle, la Perdition Flamethrower și la multe altele.

Chiar și cei de la Blizzard par superîncântați de ideea de a crea un nou joc în universul StarCraft. După cum coerent se exprimă Mike Morhaime, președintele și co-fondatorul Blizzard, «suntem foarte încântați să ne întoarcem la seria StarCraft. Rădăcinile noastre pleacă din jocurile pentru console și abia așteptăm să aducem acest univers [StarCraft n.r.] pe console de ultimă generație».

Așadar, pe măsură ce povestea din StarCraft: Ghost se va desfășura sub privirile jucătorului, acesta se va lupta cu inamici care apar pentru prima dată în universul StarCraft, dar în același timp își va clăti privirile cu perspective «de pe jos»


Nova vs. Hydralisk


Hydralisk wins?!?



Sfârșitul carierei militare a unui Marine



Un Ghost pe gustul nostru

asupra unor planete, clădiri și unități mai mult decât familiare din primele jocuri StarCraft. Totul va fi prezentat, evident, sub forma unei grafici 3D cu efecte de ultimă oră, iluminare dinamică și detaliu dus la maxim.

Tot ce ne rămâne acum de făcut este să așteptăm sfârșitul lui 2003, să sperăm că Nihilistic Software și Blizzard vor reuși să creeze un joc așa cum suntem obișnuiți de atâția ani și, nu în ultimul rând, să ne cumpărăm o consolă (cred că degeaba așteptăm emulatoare de PS2 sau Xbox pentru PC, pentru că nu o să le vedem prea curând. Cel puțin, nu pe cele adevărate...).

■ Mike

Titlu	StarCraft: Ghost
Gen	Tactical-action
Producător	Blizzard/ Nihilistic Software, Inc.
Distribuitor	Capcom (în Japonia)
Platforme	Sony PlayStation2, Microsoft Xbox, Nintendo Game Cube
Data apariției	sfârșitul lui 2003
ON-LINE	www.starcraftghost.com



StarCraft – RTS

De la debutul în 1998, seria StarCraft s-a vândut până acum în mai mult de 6 milioane de exemplare. SC: Brood War a devenit la vremea lui Expansion Pack of the Year și încă este considerat a fi unul dintre cele mai bune add-on-uri din toate timpurile.



StarCraft
aprilie 1998

30 de misiuni,
3 campanii – Terran, Zerg, Protoss
Multiplayer pentru maxim 8 jucători prin IPX sau pe Battle.net.
Editor de scenarii și de hărți.



StarCraft Expansion Set: Brood War
decembrie 1998

3 campanii noi, în continuarea poveștii din StarCraft.
Arme noi, lumi noi
100 de hărți noi pentru multiplayer.
Necesită StarCraft în variantă integrală.



StarCraft Battle Chest
decembrie 1998

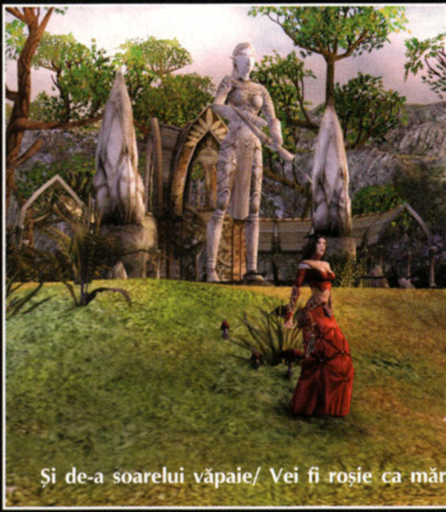
Conține întreaga serie StarCraft (SC, SC: Brood War).
Are incluse ghiduri oficiale de strategie, publicate de Prima Publishing, pentru ambele jocuri



Starcraft 64
iunie 2000

Variantă exclusiv pentru Nintendo 64
60 de misiuni: StarCraft, SC Brood War Expansion Set + extra.
Multiplayer split-screen pentru 2 jucători (Cooperative sau Deathmatch).





Și de-a soarelui văpaie/ Vei fi roșie ca măr

SpellForce: The Order of Dawn

Mai poate exista altceva după Warcraft III?

Unul dintre jocurile care au fost primite excelent anul trecut de critică și de jucători a fost Warcraft III. Succesul acestuia nu putea să rămână fără urmări. Dacă probabil știți deja de expansion-ul la care se lucrează, iată că una dintre consecințe pare a fi și SpellForce: The Order of Dawn, o strategie cu puternice elemente de role-playing și tactică pe care ni le va oferi Phenomic în colaborare cu distribuitorul JoWood. Să nu porniți însă, de la început, de la ideea că jocul nu este decât un Warcraft III, cu alte personaje și altă poveste (deși nu știu cine s-ar supăra dacă ar fi așa). După spusele producătorilor, jocul va fi o combinație între Warcraft III și Dungeon Siege.



În SpellForce, detaliile abundă.



Vrăjitorul negru cu magia albă.

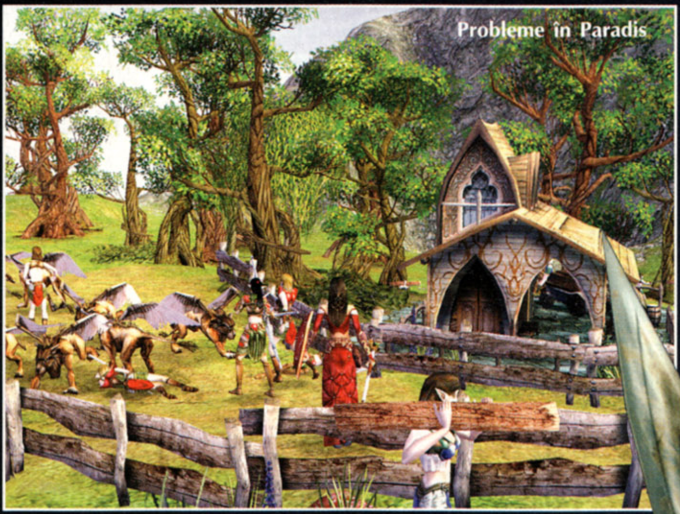


Hoarda damnaților

O lume...

...fantastică. Acesta este cuvântul. De fapt, fantasticul revine în forță din toate părțile. Lord of the Rings și Harry Potter (cărți, filme, jocuri) sunt numai câteva exemple. SpellForce merge pe aceeași linie, fiind un joc plin de fantastic. De fapt, dacă stau să mă gândesc, SpellForce este un basm și chiar unul foarte frumos. Ca în orice basm, trebuie să existe o parte a răului și una a binelui. Răul este reprezentat de cei 13, cei mai puternici Magi care au trăit vreodată. Aceștia au blestemat Pământul, aruncându-l în timpurile negre ale haosului și disperării. Distrugerile au fost masive, țări întregi fiind nimicite când elementele malefice au fost dezlegate de ritualurile negre. Ceea ce a mai rămas întreg a fost după aceea cotropit de armatele puternice, legate de anticele rune. În urma lor au mai rămas doar câteva insulițe care păstrau legătura prin portalurile magice. Acestea au încercat să supraviețu-





Probleme în Paradis



La vânătoare de mistreți, cu mistreți



iască și au făcut-o destul de bine, dar acum este momentul critic. La câțiva ani de la evenimentele de mai sus, se pare că Răul s-a întors pentru a termina treaba pe care o începuse.

Ceea ce moare ultima în om este speranța, iar speranța încă mai exista. Aceasta era întruchipată de un om condamnat la nemurire de puternicele rune. El este salvarea Pământului și în pielea lui se va incarna și jucătorul.

70 % strategie, 30 % role-playing

Inima jocului va fi strategia, cu toate elementele sale: construcția clădirilor, căutarea și strângerea resurselor, managementul unităților și luptele cu diferite tipuri de unități. Personajele din joc pot fi împărțite în trei categorii: avatarii, eroii și unitățile pe care le vom putea construi cu fiecare rasă.

Avatarul va fi jucătorul. Acesta poate fi un el sau o ea, configurat atât la începutul jocului ca înfățișare și skill-uri, cât și pe parcursul acestuia pentru a-i îmbunătăți calitățile. Diferitele arme, armuri etc. pot fi cumpărate sau luate de la inamicii învinși.

Un rol important în joc îl vor avea runele. Prin intermediul acestora, jucătorul va putea să dea naștere unui număr de cinci eroi. Aceștia sunt unități speciale, care pot fi echipate cu diferite obiecte. Ei nu pot însă aduna puncte de experiență pentru a trece la un nivel mai înalt și nu pot învăța vrăji noi.

În cele din urmă, mai sunt unitățile raselor, folosite pentru a construi armate numeroase. Acestea depind însă de resursele pe care vom reuși să le strângem de pe hartă și de construcțiile pe care le vom ridica. Rasele din joc pe care le vom putea controla vor fi în număr de șase: oameni, dwarves, elves, dark elves, orcs și trolls. Inamicii vor fi din aproximativ 30 de rase, de la goblins până la demoni și dragoni, care de care mai fioroși și mai hotărâți să șteargă de pe fața pământului orice urmă a existenței oamenilor.

100 % fun

Nu știu sigur dacă va fi așa, dar sper din toată inima. Conflictul și diversitatea opțiunilor pe care le va avea jucătorul vor oferi tot ce este necesar pentru un joc de neuitat. Grafica nu va rămâne în urmă; va fi 3D cu posibilitate de zoom până când vom ajunge la o perspectivă first-person.

Pentru un gameplay cât mai bun și pentru o interfață cât mai prietenoasă, producătorii au introdus un sistem nou de luptă, pe care l-au numit Click'n'Fight. Despre ce este vorba: în majoritatea jocurilor de până acum, în clipa în care doreai să ataci un inamic de la distanță sau să dai o anumită vrajă pe el, trebuia să selectezi unitatea ta, apoi vraja și, la sfârșit, să dai un clic pe dușmanul pe care vroiai să-l dobori. Dacă se întâmpla, într-o luptă cu o mulțime de combatanți, să dai vraja respectivă pe lângă sau pe un alt inamic, pierdeai o mulțime de resurse. Prin acest sistem Click'n'Fight, selectezi mai întâi dușmanul respectiv și, după aceea, poți să selectezi acțiunea pe care o dorești și cine dorești să o facă. Aceasta se pare că va fi o îmbunătățire serioasă adusă gameplay-ului, ce va ușura intervenția jucătorului atât în campaniile jocului, cât și în multiplayer (nu se poate să lipsească, nu?)

■ **Sebah**

Titlu	SpellForce: The Order of Dawn
Gen	RTS/RPG
Producător	Phenomic
Distribuitor	JoWood
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	DA
Multiplayer	N/A
Data apariției	2003
ON-LINE	spellforce.jowood.de

Warcraft III: The Frozen Throne

Hoardele cuceritorilor nebuni se întorc

De când a apărut prima parte a seriei Warcraft în 1994, aceasta s-a bucurat de un succes enorm în lumea jucătorilor de strategii din întreaga lume și a criticilor jocurilor pentru PC. Cu peste opt milioane de exemplare vândute în întreaga lume, Warcraft este una dintre cele mai prolifice colecții de jocuri ale tuturor timpurilor. În 1995, Blizzard a continuat povestea cu Warcraft: Orcs and Humans și cu Warcraft II: Tides of Darkness, cel din urmă fiind considerat și astăzi de foarte mulți critici de specialitate ca fiind unul dintre cele mai bune jocuri făcute vreodată. Nici Warcraft III nu a ieșit din tipar. El a fost jocul din istorie care a vândut cel mai repede două milioane de exemplare, iar numărul acestora este în continuă creștere.



Ce-l va face special

Mike Morhaime, președinte și confondator al companiei Blizzard Entertainment, spune că Warcraft III: The Frozen Throne va căpăta o adâncime mult mai mare față de Warcraft III datorită unei povești mai ramificate și introducerii unui număr mult mai mare de schimbări de situație și unități speciale. Pe lângă aceste unități speciale, vor fi și cele unice, care vor acorda poveștii jocului o consistență mult mai mare. De asemeanea, el mai spune că este foarte mulțumit de succesul de care s-a bucurat și se bucură în continuare Warcraft III. Oare de ce nu mă miră acest lucru? A spus cineva vreodată că nu este mulțumit de marele succes de care se bucură un produs al său sau că este mulțumit de faptul că nu se vinde nicicum?

Urmând tradiția expansion seturilor oferite de cei de la Blizzard pentru jocurile sale și în special pentru cele din seria Warcraft, universul warcraftian va beneficia de o nouă saga. În campania pentru single player, jucătorul va vizita din nou teritoriul sfâșiat de război din Azeroth. Multe luni au trecut de când Archimonde și Burning Legion au fost învinși în lupta de la Mount Hyjal și iată că o nouă amenințare se profilează la orizont.

«The evil Lich King Ner'zhul», după cum este numit



Ciracii lu' ăla rău

de cei care se ocupă de povestea expansion-ului, a fost închis în interiorul ghețarului Icecrown, undeva în teritoriul înghețat al Northrend-ului. Cu toate că fostului șaman orc îi cam lipsește o formă corporală, sufletul său tânjește după libertate și caută modalități de a scăpa. Pe măsură ce intriga se adâncește, vom afla că Regele Trădător al Morții, Arthas, și night elf-ul renegat, Ilidian, caută drumul spre Icecrown pentru a putea intra în posesia puterilor ascunse în ghețar. Cu toate că jucătorul nu știe ce se ascunde în acel ghețar fatidic, el caută cu disperare un drum prin teritoriul necunoscut și va încerca prin toate mijloacele să scape populația din ghearele putrede ale hoardelor undead-e.



Bunicul lui Sfarmă-Lemne

Novos Questios

Expansion-ul, după cum este și normal, va aduce o serie întreagă de îmbunătățiri și adăugiri jocului inițial. Astfel, pe lângă cei trei eroi deja cunoscuți, fiecărei rase i se va mai adăuga încă unul. Fiecare dintre aceștia va beneficia de o gamă largă de vrăji puternice și de abilități speciale. Cu ajutorul acestor noi eroi, fiecare rasă în parte va putea evolua mult mai bine și mai repede. Pe lângă acești eroi, o gașcă întreagă de noi unități vor apărea pe fundal, fiecare cu lucruri noi în valiză. Aceste unități vor avea un rol important în cadrul luptelor ce se vor da pentru tronul înghețat. O multitudine de clădiri neutre vor vinde item-uri și upgrade-uri speciale pentru fiecare rasă din joc. Ele, de asemenea, vor fi hotărâtoare pentru rezultatul final al fiecărei misiuni. Eroi neutri, peste care vom da în călătoriile noastre printre inamici, își vor oferi serviciile, luptând pentru o cauză dreaptă sau doar pentru o poală de bani.

Vom beneficia de noi hărți pentru multiplayer și de un suport nemaiîntâlnit până acum pe Battle.net. De asemenea, vom avea la dispoziție o serie întreagă de noi moduri de joc, suport pentru clanuri și chiar asistență oferită benevol de cei de la Blizzard în organizarea unor concursuri ad-hoc. Toate acestea doar pe Battle.net; aceia dintre voi care, din păcate, mai recurg la serviciile piraților nu se vor putea bucura de toate aceste avantaje.

Cea mai tare chestie care va fi introdusă în expansion va fi editorul de niveluri. Cei de la Blizzard se laudă cu un editor complet revoluționar, care va da jucătorului posibilitatea de a crea campanii întregi, INCLUSIV cutscene-uri și voci. Sunt foarte curios să aflu cum vor putea ei să facă aceste lucruri și sper ca ele să nu capete un caracter linear, limitat de numărul redus de cutscene-uri și de voci oferite de Blizzard. Cred că dacă acest editor va fi făcut cum trebuie, adică după cum se laudă cei care l-au realizat, el va fi unul dintre elementele ce va determina succesul nebun al acestui expansion.

Altos Questios

Din păcate, la engine-ul grafic nu s-a mai prea lucrat sau, cel puțin, nu s-a făcut public nici un detaliu referitor la acest lucru. Din screenshot-urile puse la dispoziție de Blizzard, până acum, nu se observă vreo diferență între expansion și jocul original. Sper ca acest lucru să fie ținut surpriză și să ne dea măcar posibilitatea să învârtim camera în jurul personajelor, iar aceasta să rămână acolo unde o punem noi. Adică să fie într-adevăr un joc care să se bucure de calitățile și virtuțile 3D-ului.

■ **Koniec**

Titlu	Warcraft III: The Frozen Throne
Gen	RTS
Producător	Blizzard
Distribuitor	Vivendi
Procesor	P II 400 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	vara 2003
ON-LINE	www.blizzard.com/war3x

review

Impossible Creatures

Cam ca atunci când pisica latră ca peştele...

"Şi, să vezi, apare acu' jocul ăsta... Sigma, Creatură Invizibilă. Nu, stai... Rex Chance, Imposibilul... nu..."

"Şi, cum e?"

"Păi ai o muscă şi o girafă, da?"

"N-am... dar treacă de la mine"

"Bine... şi pui girafa să zboare sau musca să rumege iarbă"

"Aha... e un fel de Tamagochi, nu?"

"Ăăă... nu"

"The Sims?"

"Nu..."

"Tenis de masă?"

"Mă, nu ştiu ce să zic..."

Începuturi promiţătoare... cu un singur artwork care a băgat în ceaţă 3 sferturi din comunitatea gameristică, un nume de început (Sigma: The Adventures of Rex Chance) care prevestea un quest şi cu nişte producători despre care se ştia cu siguranţă că ne-au fericit cu Homeworld. Apoi ceaţa s-a mai rărit în momentul în care s-a aflat că e un nou fel de RTS cu un alt fel de unităţi, iar subsemnatul a reuşit să strângă destule informaţii încât să le arunce într-un preview (mai 2002).

De atunci, tăcere... cel puţin până acum câteva zile, când am reuşit să instalez (cu greu) jocul pe umilul meu calculator.



Fugi, vaca... prinse aripi, auzi!

Venind din partea unor producători atât de talentaţi precum Relic Entertainment şi având în spate un concept atât de ciudat, era şi normal ca Impossible Creatures să fie promovat şi privit ca o posibilă cotitură în domeniul RTS-urilor. Lucru greu, foarte greu de realizat mai ales într-un gen în care s-a văzut că originalitatea nu contează prea mult...

Conceptul din spatele jocului este următorul: se ia un RTS şi se permite jucătorului să îşi creeze propriile unităţi prin combinarea a două animale. Poate părea un pic greu de înţeles pentru început, dar vă garantez că odată intraţi în joc, totul se simplifică şi se explică cum nu se poate mai bine.

Povestea începe cu Rex Chance, fiu al unui celebru tată, citind scrisoarea "bătrânului" de mult plecat de acasă, în care acesta îşi chema fiul pentru nişte explicaţii, lecţii despre viaţă şi alte secrete de acest fel. Din taxi în taxi, din vapor în vapor, Rex ajunge pe insula pe care îşi stabilise tatăl său, genial om de ştiinţă, baza. Totul este devastat, spart, distrus, mai puţin câteva animăluţe care îl întâmpină, încântate de perspectiva unei mese gustoase. De aici lucrurile se complică, apare omul rău, "şo pe el, căţeluşi!", "nu da, nenea, că ăştia nu au vaccinul făcut", "haha! mori!"...şi tot aşa până când apare EA. Frumoasa Lucy îl salvează din ghearele animalelor şi ale lui Julius (fost camard de eprubete cu tatăl lui Rex, acum criminal cu conştiinţa curată) şi îl duce cu ajutorul trenului ei zburător departe, departe. Cam până la două, trei insule distanţă, pentru că motorul scoate fum, apoi flăcări sau poate invers, dar nu mai contează, pentru că cei doi se prăbuşesc şi de aici ţine-te bine că începe jocul!

Fiind un RTS, avem nevoie de unităţi. Şi fiindcă aţi citit articolul de la început, o să ştiţi că va trebui să facem din două animale unul şi bun...Şi uite unitatea. Dar cum? Simplu... Rex are la dispoziţie o armă cu săgeţi pe care o va folosi pentru a colecta ADN-ul diferitelor vieţuitoare de pe insule. Împuşti ursul, ai ADN de urs, împuşti lupul, ai ADN de lup etc. Strângi ADN-urile cu grijă şi le poţi folosi apoi în Army Builder. Poţi alege două animale pe care le combini în funcţie de diferitele părţi ale corpului. Poţi, spre exemplu, să combini un urs şi un sconcs şi să rezulte un animal cu labe, cap şi corp de urs, dar cu coadă de sconcs (pentru avantaje evidente). Fiecare parte a corpului dă respectivului animal un anumit tip de atac sau abilitate, combinarea a două specii nefiind astfel atât de haotică pe cât pare la prima vedere (producătorii au fost destul de inteligenţi încât să "limiteze" posibilităţile de combinare).

Simplu? Extrem de simplu... Mai rămâne să fii atent la caracteristicile animalului (speed, hit points etc.) şi la "preţul" pe care va trebui să îl plăteşti pentru o combinaţie. În momentul în care ţi-ai definitivat noua unitate, o salvezi şi poţi apoi să o şi produci.

Resursele de care depinde producţia sunt doar două la număr: cărbune şi electricitate. Pentru început, cărbunele va putea fi adunat doar de Lucy, dar du-



pă prima misiune vei putea să te folosești și de henchmen, iar energia electrică va fi produsă de două tipuri de structuri specializate.

Avem deci unități, resurse și structurile de bază... Aha, un RTS! Cum se diferențiază el de restul jocurilor de acest gen?

În primul rând, evident, este vorba de numărul imens de combinații posibile... Nu fiecare combinație este bună, dar nici nu există o singură combinație perfectă între două animale.

Îmbucurătoare, din punctul meu de vedere, este rapiditatea cu care se produce o unitate, ceea ce duce la un gameplay mai rapid și mai antrenant. Caracteristicile fiecărei unități pot fi upgrade-ate (din păcate, în fiecare misiune trebuie să o iei de la început cu upgrade-urile), diferențierile de teren influențează rezultatul unei bătălii etc. În plus, va trebui să te gândești destul de atent ce fel de unități îți construiești și pe care le vei upgrada, pentru că există riscul să te trezești în mijlocul bătăliei că ai investit o groază de bani într-o unitate nefolositoare. Jocul devine, din punct de vedere strategic, un RTS clasic, dar cu niște unități mai speciale, bine balansate, care rămân totuși...doar unități. Altceva?


Nici nu vă mai explic...

Tu? Contra lor? Haaahaaa!

În mod surprinzător, povestea din Impossible Creatures, așa cum avansează ea pe parcursul jocului, este una ciudat de plăcută. Combinând câteva pasaje serioase cu unele de-a dreptul umoristice și cu niște replici subtile ce vor face deliciul celor care vor ști să le guste ("Goodbye, and thanks for all the fish!", "Ah... the precioussss!"), jocul reușește să...destindă. Asta e ciudat pentru un RTS, dar povestea este chiar îmbucurător de proaspătă.

Grafic vorbind, Impossible Creatures dispune de cel mai bun engine pe care l-am văzut până în acest moment într-un RTS. Este frumos, fără bug-uri și, cel mai important, se mișcă impecabil pe un sistem considerat mediocru la ora actuală.

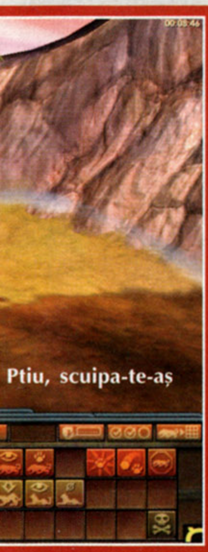
Sunetul, de asemenea, este de primă clasă, cu niște voci ale personajelor extrem de bine realizate.

Ah... multiplayer. Am rămas șocat când am realizat că în multiplayer nu dispui de un Army Builder și că poți folosi doar anumite unități, stabilite înainte de începerea jocului (pe care le alegi din lista oferită de producători sau ți le creezi singur din Army Builder-ul de pe pagina principală). Am purces la a-i întreba pe cei de pe forumul de la Relic (forums.relicnews.com) ce părere au despre multiplayer și am fost surprins să aflu că toți erau mulțumiți, afirmând că este foarte important, dar și foarte greu să știi ce tip de unități ți se potrivesc ție și luptei împotriva adversarului din multiplayer. Adevărul este undeva pe la mijloc, probabil... Aș fi preferat însă să-mi pot adapta unitățile în timpul jocului. O bilă neagră pentru Relic din partea mea.

Hai cățel, înoată acasă

Impossible Creatures aduce cu sine o briză de aer proaspăt în lumea RTS-urilor, însă nu suficient de puternică pentru a schimba ceva. Felicitări celor de la Relic pentru un joc bine echilibrat, o poveste plăcută, un engine de excepție și un multiplayer cum nu aș fi vrut. Din păcate, doar atât...

■ **Mitza**


Ptiu, scuipa-te-aș


"Lobstox"... aha!

Titlu	Impossible Creatures
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Microsoft Games
Procesor	P II 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.impossiblecreatures.com

Grafică	10/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	9/10
Impresie	7/10

8.3



Silent Hill 2

Nu este numai frica. Nu! Întrebările! Ele ne omoară! Iar în final: DE CE?

Trăim într-o lume liniștită. Mai nimic nu se schimbă de la o zi la alta. Din când în când, mai apare însă câte ceva. O carte bună, un film, un joc, o vorbă aruncată în vânt pe care o prindem cu jumătate de ureche, dar care rămâne acolo, undeva și crește pe zi ce trece până când ne acaparează și răsună din fiecare ungher al casei, al camerei în care ne aflăm. De cele mai multe ori vrem să scăpăm de ea și facem tot posibilul să ne ocupăm mintea cu altceva, orice, ceva simplu. Fugim, pur și simplu, de ceea ce știm că nu vom putea fugi niciodată. Și cu toate acestea, pentru moment, reușim. Obosim. Uităm. Până când apare iarăși o carte, un film, o vorbă aruncată în vânt, o... amintire.

Scrisoarea

În Silent Hill 2 nu este vorba despre nici un film, nici un joc, nici o vorbă. În Silent Hill 2 este vorba despre o scrisoare. O scrisoare pe care James Sunderland o primește de la Mary. Nu poate fi nimic neobișnuit în a primi o scrisoare de la Mary, care mai este și soția lui. Neobișnuit este însă faptul că Mary este moartă de trei ani. Trei ani au trecut de când Mary s-a stins în urma unei boli nenorocite. Trei ani chinuitori în care James a încercat să uite. A încercat fără succes însă. Nimic nu l-a putut împiedica să o vadă pe Mary în fiecare colț al casei, pe chipul fiecărui trecător de pe stradă, la atingerea fiecărui obiect pe care-l atinsese și Mary. Scrisoarea era salvarea lui. Avea un motiv să spere că nu era totul pierdut. Mary mai era în viață și îi transmitea să se întâlnească în locul lor plin de amintiri: Silent Hill. Dar cum putea Mary să mai fie în viață? Cum putea să trăiască de trei ani fără să fie alături de ea? De ce nu este Mary moartă?

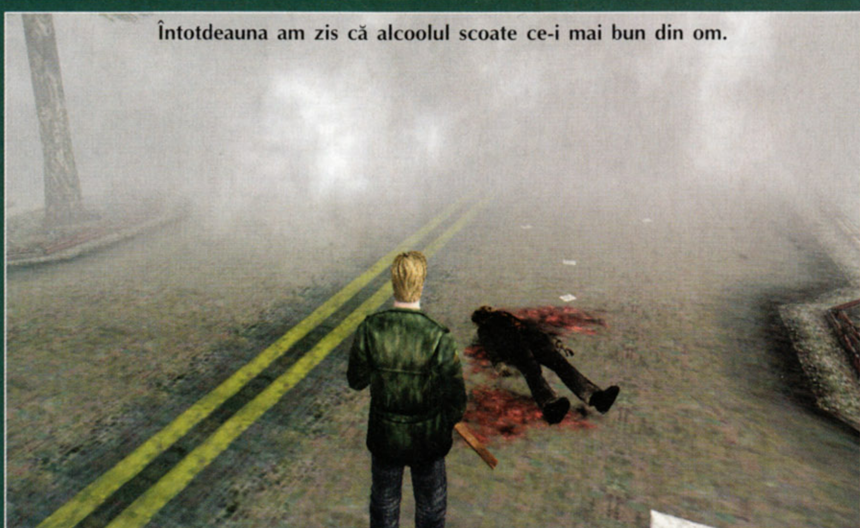
Întrebările fără răspuns l-au făcut pe James să se întoarcă în locul acela, în Silent Hill, orașul pe care nu mai voia să-l vadă în viața lui, deoarece era locul lor. Numai al lor. Singur nu mai avea ce să caute acolo. Și cu toate acestea, s-a întors. A venit să-l vadă iarăși.

Orașul

Orașul nu mai exista. Nu, nu fizic. Fizic era exact acolo unde-l lăsase. Clădirile erau aceleași, dar învechite, lăsate în paragină. Oamenii, lumea zâmbitoare venită la stațiune, în vacanță, nu mai era. În primele ore nu a găsit picior de om. De altfel, era și greu să vadă prin ceața care îmbrăcase complet orașul. În schimb i-a găsit pe Ei, ființele acelea monstruoase care scoteau tot felul de rägete și-l căutau peste tot pentru a-l ucide. Acestea erau peste tot: pe fiecare străduță, în fiecare clădire. Arătări ciudate, înfiorătoare. Deși rațiunea îi spunea să fugă cât mai departe de acest loc, inima era cea care-l ținea în loc. Nu se putea să plece fără să o găsească pe Mary. Încet-încet a început să cutreiere fiecare stră-



Ea este Mary. Sau poate nu...



Întotdeauna am zis că alcoolul scoate ce-i mai bun din om.

duță, fiecare clădire, parc, drum. Spre mirarea lui, a mai găsit și alți oameni pe aici: o fetiță, Laura, atât de vulnerabilă în acest oraș, dar și foarte descurcăreață; o «fetiță» un pic mai mare, Maria, care semăna ca două picături de apă cu Mary, numai că avea în plus un tatuaj sexy deasupra șoldului și mari bucurii la James al nostru; Eddie, un băiat cam șocat care a ucis *ceva* la mânie (cine nu mai face mici greșeli la nervi?) și Angela, o ființă drăguță cu puternice tendințe sinucigașe.

Numai Mary nu era. A străbătut tot orașul, parcul, a trecut lacul, a ajuns la hotel, în camera în care au stat zile întregi, nemaiștiind de nimeni, mulțumindu-se doar să distrugă arcurile patului, să se joace cu camera de luat vederi și să...



Monstrul final

Și să ce?

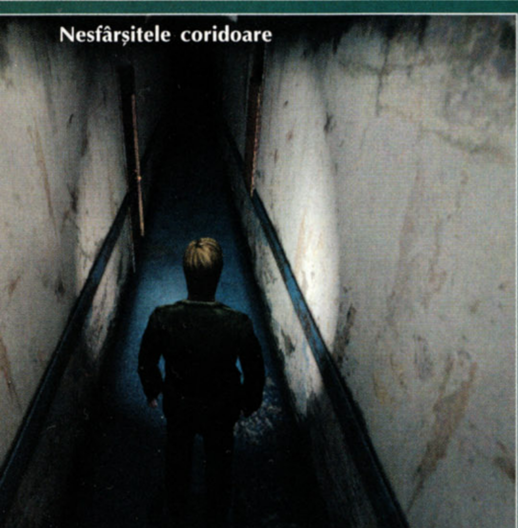
Nu. Nu vă mai spun nimic. Dacă vreți să aflați ce-a făcut acolo, cum a murit Mary sau dacă ea chiar a murit, va trebui să jucați și voi Silent Hill 2. Nu de alta, dar merită. Atmosfera – pe care am încercat să vi-o prezint în aceste rânduri – face din acest joc unul bestial. Povestea este cea care vă va face să strângeți din dinți și să mergeți mai departe și mai departe. Alături de ea contribuie din plin grafica superbă. Texturile sunt excelente, iar arhitectura locațiilor, efectele de lumină (mare parte din joc veți merge cu o lanternă micuță pe coridoare întunecoase) și umbrele sunt atât de realiste și susțin atât de bine povestea încât nu se poate să nu intrați cu toată făptura în pielea personajului. La acestea se mai adaugă și muzica, înfricoșătoare prin unele locuri și captivantă în altele. Ca să nu mai vorbesc de sunetele, răgetele pe care le scot monștrii, în combinație cu bruiajul radioului pe care-l purtați tot timpul cu voi pentru a vă arăta că este un monstru prin apropiere.

Dacă ar fi numai atât și jocul ar fi captivant..., dar mai gândiți-vă și la puzzle-urile adiacente pline de farmec pe care trebuie să le rezolvați pentru a-l termina pe cel principal. Producătorii au creat un sistem ingenios prin care jucătorul poate să aleagă, la început, atât nivelul de dificultate al jocului (puterea monștrilor, muniția, viața pe care o găsim pe drum), cât și nivelul de dificultate al puzzle-urilor adiacente. Nu vă sfătuiesc să-l alegeți pe cel mai greu dintre acestea, deoarece, la acest nivel, multe soluții vor fi aleatorii.

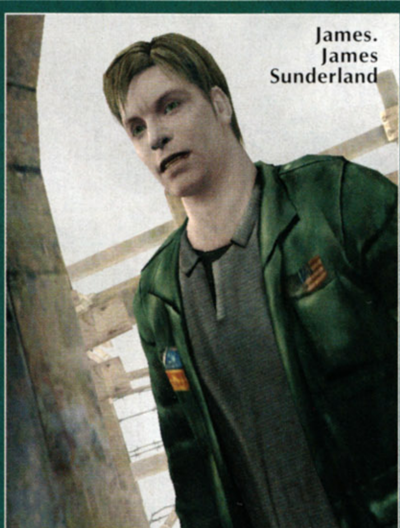
Să nu credeți însă că jocul nu are și minusuri. Acestea, în cea mai mare parte, provin din faptul că jocul este adaptat după console. Astfel, mișcarea camerei este groaznică. Există un singur buton pentru poziționarea acesteia și, de multe ori, el nu-ți permite rotirea ei pentru a vedea ce este în față. Nu poți să-ți dai seama unde sunt monștrii care foiesc în jurul tău decât dacă te întorci cu totul. Luptele sunt repetitive și, în afara monștrilor mari, nu au farmec. De altfel, de câte ori am putut, în spațiile largi, am preferat să evit lupta. Controlul este dificil, mausul putând fi utilizat numai în meniu.

Ce mi-a plăcut la acest joc este faptul că nu-ți oferă un răspuns sigur la ceea ce se întâmplă în Silent Hill. De unde au apărut monștrii? Cine sunt ei? De ce se întâmplă toate acestea? Cred că fiecare dintre voi va trebui să găsească răspunsul la aceste întrebări.

■ Sebah



Nesfârșitele coridoare



James. James Sunderland

Titlu	Silent Hill 2
Gen	Horror/Action
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Procesor	P III 600 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.silenthill2.de

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	10/10
Impresie	9/10

8.2



SIMCITY 4

Bucureştiul nu-i ca San Francisco

A fost odată ca niciodată o platformă numită HC-91 sau, pentru norocoşi, ZX Spectrum. Pe această platformă a apărut pentru prima dată un concept care urma să deschidă perspectivele asupra unui anumit tipuri de jocuri: SimCity. Ţin minte şi acum că jocul era special prin aceea că avea o încărcare specială, un loading screen cu zgârie-nori şi elicoptere noaptea şi era destul de complex, cu toată limitarea HC-ului.

Acum a apărut SimCity 4 şi adevărul este că, deşi au trecut paisprezece ani de atunci, jocul a rămas, în principiu, acelaşi, cu modificări majore de grafică şi de gameplay. Dar totuşi, SimCity a rămas SimCity. În tot acest timp, am stat departe de seria de la Maxis pentru

simpul motiv că am considerat acest tip de joc opresiv. Am jucat între timp alte buildere, precum Caesar II și III, Pharoh, cel mai recent Emperor: Rise of the Middle Kingdom care, oricât de ciudat ar părea, intră într-o categorie foarte apropiată de SimCity. Cu o mare deosebire în toate aceste jocuri controlul asupra "orașului" este extrem de detaliat și pot fi reglate toate aspectele, fără excepție: comerț, spațiu de locuit, religie, economie în general. Totuși, este cam fantastic să te intereseze, ca primar, câte banițe de sare ies dintr-o mină din cele treizeci pe care le are orașul. În SimCity 4 lucrurile sunt mai aproape de realism. Un primar adevărat nu se va ocupa niciodată personal de construirea unui butic (poate de dărâmarea a câteva sute...) sau de săparea unei fântâni în cine știe ce suburbie.


Să dăm naturii ce-i al omului



SimCity 4, ca de altfel tot restul seriei, îți dă senzația de primar prin organizarea orașului la scară mare. Foarte mare. Discutăm aici de trasarea unor zone substanțiale de dezvoltare pe trei direcții: rezidențială, comercială și industrială. Acestea vor fi "cărămizile" construirii orașului vostru. Problema este că nu sunt suficiente. Orașul din SimCity 4 este o forță pusă în mișcare de zeci de factori, dintre care amintesc doar energia electrică, sistemul de drumuri, străzi, șosele și autostrăzi, distribuția și filtrarea apei, școala, sistemul medical, transportul în comun și metropolitan, poliția, pompierii, zonele de cult și multe altele.

Jocul permite jonglarea cu toate aceste elemente, însă până acum parcă nimic nu e nou sub soare, dat fiind faptul că toată seria a dispus de aceste elemente, într-o anumită măsură.

God of SimCity

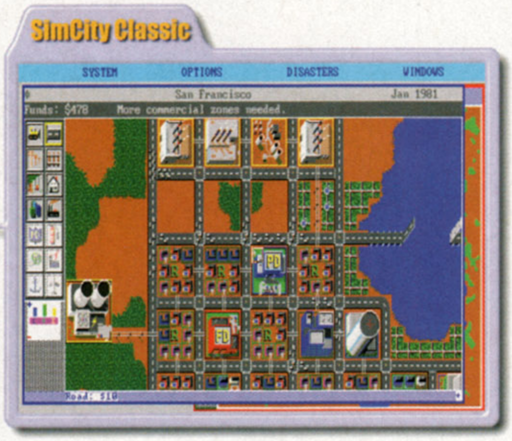
Maxis și EA au abordat o nouă perspectivă asupra jocului. Zona în care jucătorul poate acționa este împărțită în regiuni interconectabile. Pe măsură ce jucătorul dezvoltă orașe în fiecare dintre aceste regiuni și le conectează prin sisteme de transport, va începe o întreagă avalanșă de procese, de schimburi și de competiții pentru resurse.

Totuși, înainte de a începe să construiți orașele propriu-zise, SimCity 4 vă pune la dispoziție puterile unui zeu: distrugeți și creați cu câteva apăsări ale butonului de maus. De data aceasta, avem meteoriți, roboți gigantici, tornade, fulgere și vulcani, dar nu ne oprește nimeni să ridicăm platouri, să dărâmăm munți în prăpăstii, să dăm senzația eroziunii și să adăugăm, cu o ultimă atingere de penel, floră și faună. Interesant este însă potențialul distructiv al acestor forțe. Mulți (oare?) vor fi tentați ca, după o muncă sisifică, după zeci de mii de simolians cheltuiți pentru dezvoltare și întreținere, să dea cu un meteorit în miezul centrului comercial sau să pornească o mică tornadă care să rezolve problema supraindustrializării.

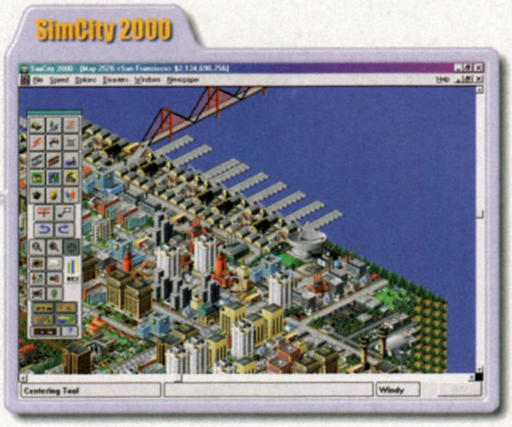
Problema cu care foarte mulți s-au confruntat și se confruntă în continuare este... legată de bani (simolians). Tipic românesc... De unde îi obții în jocul ăsta păcătos, care îți dă senzația la început că nu face decât să absoarbă fonduri ca o sugativă? Ei bine, ca să citez o reclamă destul de cunoscută, "Think BIG. Start small." Acesta este principiul de bază din SimCity 4 (de fapt, din orice builder).

Câte SimCity, atâtea San Francisco

1989



1993



1999



2002



Soluția este să nu oferi nici un serviciu Simșilor din oraș până nu sunt în stare să plătească pentru el. Iar când te hotărăști totuși să faci școli și clinici, lucrează din slider-bar la fonduri (care afectează capacitatea și raza influenței instituției respective; atenție la greve & pichetări, totuși).

Să vedem însă care ar fi modalitățile de a "planta" o metropolă.

Serviciu contraserviciu

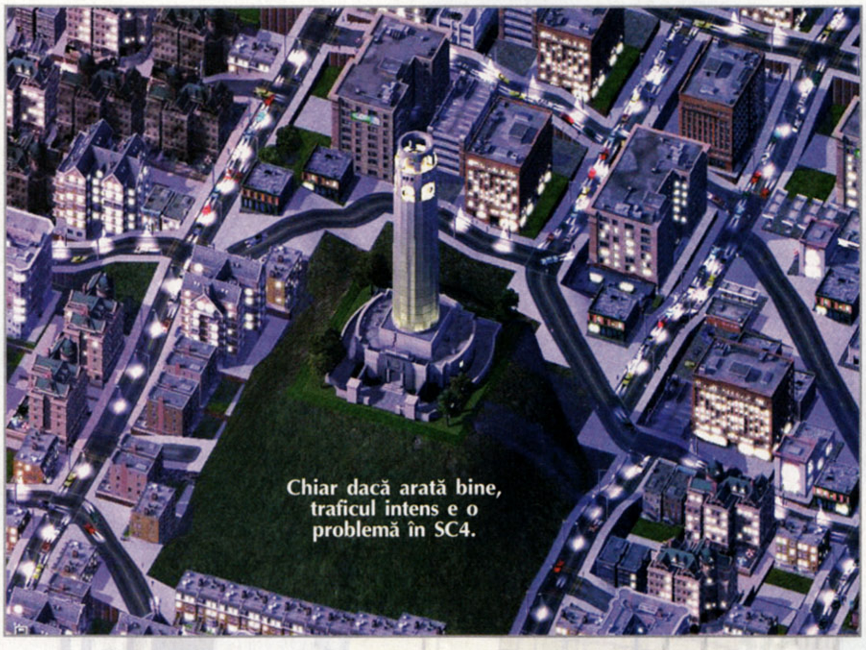
O soluție de a porni întru ridicarea unei metropole este construirea zonelor rezidențiale de calitate medie, însoțite de zone industriale. Energia electrică trebuie furnizată de un generator eolian, dat fiind faptul că o centrală electrică puternică este inutil de costisitoare la început, iar dacă umblați la fondurile alocate centralei, pentru a diminua costurile și, prin urmare, eficiența, veți avea surpriza neplăcută de a vedea cum centrala se degradează într-un ritm alarmant. De aceea, este sănătos să țineți cheltuielile la minim o bună bucată de vreme, fără a uita să extindeți în tot acest timp zonele rezidențiale și industriale în funcție de graficele puse la dispoziție în interfață (înțelegerea RCI-ul este fundamentală pentru dezvoltarea în joc). Sfetnicii, dregătorii sau cum vreți să le spuneți, fiecare împărțit pe domenii, vor încerca să ofere indicații prețioase și avertismente atunci când e cazul. Totuși, de multe ori acestea vor veni puțin cam târziu ("Vezi că profesorii fac grevă" când greva face deja "ravagii" pe străzi). În plus, e simpatică și originală ideea controlului aproape direct al forțelor de pompieri și al celor de poliție, în caz de ceva, acolo, foc, crime etc.. Apa





curentă, reducerea poluării, școlile, secțiile de poliție și clinicile, bibliotecile și universitățile intră în categoria de servicii relativ și absolut scumpe și este sănătos să le abordați doar când vă permiteți cu adevărat.

Cei care au jucat seria SimCity vor fi puțin "deranjați" de modul în care trebuie să-și gândească planul urbanistic în SimCity 4. Lăsând la o parte inovațiile de genul graficii tridimensionale și extrem de detaliate, al ciclului zi noapte, al fenomenelor atmosferice sau al animației orașului cu Simși, mașini și alte alea, noul joc al celor de la Maxis (echipă condusă de Will Wright) aduce poate cea mai importantă inovație la nivel de mentalitate.



Chiar dacă arată bine, traficul intens e o problemă în SC4.

Sims City

Nu mai poți rămâne închis într-o capsulă și să-ți construiești orășelul într-o sticlă. Trebuie să gândești... regional. Multilateralitatea dezvoltării urbane din SimCity 4 frizează planurile optzeciste ale unui anumit lider. Lăsând la o parte cuvintele mari, e foarte posibil să ajungeți la concluzia că merită să creați un "oraș" industrial și de depozitare a gunoiului, deci cu un grad enorm de poluare, iar în regiunile alăturate să creați "orașe" rezidențiale și comerciale, pe care să le uniți. Apoi intră în scenă "afacerile" între orașe, care pot consta în vânzare și cumpărare de energie electrică și apă. Dar tranzacțiile nu se rezumă la atât. Jucătorul poate aduce Simși în orașul pe care îl construiește. De exemplu, 5 Simși/oraș x 10 orașe= 50 de Simși, fiecare personalizat. Aceștia se vor plimba prin metropolă, zi și noapte, și-i vor oferi jucătorului informații prețioase în legătură cu ce trebuie făcut pentru îmbunătățirea condițiilor zonale.





Ce îmi mai rămâne de adăugat este că SimCity 4 se bucură de o ambianță sonoră excelentă, iar muzica este cel puțin interesantă, cu un efect ambiental foarte bun (când o asculți, îți vine să pui mâna pe mistrie și roller și să construiești vreo douăzeci de uzine). Per total, avem un joc cu un potențial enorm și cu o atmosferă specială, dar care necesită o cantitate apreciabilă de timp și de răbdare. SC4, deși, zic eu, FOARTE dificil pentru începători (tutorialul nu te învață mare lucru), are un grad foarte mare de rejucabilitate, pentru simplul motiv că singura limită adevărată a jocului sunt imaginația jucătorului și nervii acestuia, puși deseori la încercare, mai ales în faza incipientă, când se va trezi că, orice ar face, orașul se va degrada, deși banii sunt consumați cu o viteză amețitoare.

Seria The Sims a lui EA Games este una din cele mai de succes din istorie, încă se vinde în disperare, iar SimCity 4 vine ca un vârf de prestigiu.

Să sperăm că Sierra va da un răspuns pe măsură și vom avea curând ocazia să jucăm din nou builder-e de la Impressions Games. Dacă nu, primăria este întotdeauna deschisă, iar de greve, foc și infracționalitate nu se scapă așa de ușor în SimCity 4.

■ **Mike**

Titlu	SimCity 4
Gen	Builder
Producător	Maxis
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.simcity4.com

Grafică	**9/10**
Sunet	**9/10**
Gameplay	**8/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**N/A**
Impresie	**9/10**

8.7

Drome Racers

Furia din LEGO



Poate nu vă vine să credeți, dar în micile piese LEGO se ascunde ceva. Este o forță imensă, o putere cum nici mașinile de Formula 1 nu au văzut (sau poate ele au o putere ceva mai mare). Din aceste jucărioare poți să creezi adevărați monștri pe patru roți care să participe la cel mai mare circuit de până acum și dintre cele ce vor urma: Drome. Probabil nu aveți mulți dintre voi LEGO acasă, dar dacă aveți calculator, nu trebuie decât să cumpărați jocul Drome Racers pentru a vă înscrie în acest circuit.

Max și echipa

Acesta este numele vostru. Max este un tânăr pilot care reușește să strângă o echipă de profesioniști necesară pentru a se înscrie în circuit. Echipa Nitro a lui Max are în componență o domnișoară drăguță pe post de mecanic, un fost pilot care îi dă sfaturi utile pentru un începător ca el, îl însoțește la antrenamente și ține legătura cu celelalte echipe, stabilind curse în doi, cu câte numai un pilot (pariurile sunt la ordinea zilei în aceste situații), iar ultimul membru al echipei este un tânăr informatician care se ocupă cu statistici, salvări de joc etc.

Orice echipă care se înscrie în Drome trebuie să aibă mai multe mașini, pentru diferitele trasee și tipuri de curse: pe asfalt, pe macadam, nisip, ploaie, uragane etc. Mașinile sunt construite din piese LEGO și arată excelent (am fost invidios pe producători, deoarece au reușit să creeze niște mașinuțe superbe din bucățelele de plastic). Mai mult, în urma victoriilor, jucătorul obține un anumit număr de credite prin care poate îmbunătăți caracteristicile mașinilor prin cumpărarea a tot felul de upgrade-uri.

După câștigarea anumitor curse mai speciale sau după câștigarea unor curse unu la unu cu piloții celorlalte echipe, vom primi câte un simbol cu care putem construi mașina pe care ne-o dorim. Aceasta va avea upgrade-urile la care am ajuns în momentul respectiv. Mașinile construite se vor comporta mult mai bine decât cele cu care am pornit, dar upgrade-ul este absolut necesar pentru avansarea în joc. Veți constata la un moment dat că, oricât de mult încerci, nu poți să-i depășești pe ceilalți din cauza limitărilor mașinii. Atunci este momentul să investești într-un model mai bun, într-o caroserie mai aerodinamică sau cauciucuri mai performante.

Moduri

Jocul este arcade. Cu toate acestea, nu putem să vorbim despre un arcade 100%. Există diferențe de comportament al mașinii în funcție de vreme (ploaia reduce mult aderența) sau de tipul de carosabil. Multe viraje sunt înșelătoare, iar o ciocnire cu marginea drumului scade viteza foarte mult. Manevrabilitatea mașinii este bună, chiar prea bună în unele condiții. Pentru împătimiți, mașinile pot fi setate și cu un schimbător manual de viteze.

Pe traseu sunt prezente zone speciale de accelerare și simboluri care ne oferă diferite arme cu care putem să-i destabilizăm sau să-i încetinim pe cei din față. Ele devin foarte importante în timpul cursei. O singură rachetă încasată poate însemna diferența dintre primul loc și ultimul.

Pe lângă modul carieră, mai există și modurile arcade și quick race. Jocul nu are multiplayer în rețea, un mare minus din punctul meu de vedere. Multiplayer-ul l-ar fi ridicat cu siguranță la alt nivel. În schimb, poate fi jucat de două persoane pe același calculator. Drome Racers rămâne, în cele din urmă, o modalitate plăcută de petrecere a timpului, dacă nu avem pretenții la ceva mai mult sau dacă nu căutăm altceva decât puțină distracție.

Sebah

Titlu	Drome Racers
Gen	Arcade
Producător	LEGO
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Procesor	P III 500 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.lego.com/racers

Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	7/10

7.5



Un mecanic pe gustul meu



Grafica drăguță a jocului

Drift When Worlds Collide

Din străfundurile istoriei...



Cum să montezi un laser

...ne trezim cu un joc. Am stat și m-am întrebat ciugulindu-mi ordorile, oare de când se lucrează la el. După aparențe aș spune că de vreo 5-6 ani. Nu am putut să aflu nici măcar atunci când m-am dat jos din pat. Nu scrie nicăieri. Ei bine, dacă doriți senzații ciudate și contradictorii, vă recomand Drift Când Lumile se Ijghesc (Izbesc).

P III 800 MHz

Acest joc ce ar putea concura pentru cel mai bun simulator al anului 1998 are niște cerințe declarate de sistem de nu se «esistă». La fel ca și mai devreme, am tot stat și m-am întrebat de ce. Ajungând la concluzia că aceste cerințe nu au absolut nici o legătură cu jocul, singurul motiv care mi se pare plauzibil este acela al dorinței producătorilor de a se da «mari».

Adică, dacă nu-l putem vinde că e depășit, atunci să-l facem noi cu «pretenții» și poate cumpărătorul o să dea pe spate și o să facă pluta. Sincer, nu cunosc istoria acestui joc, însă există mai multe titluri care încep cu Drift și doar partea a doua diferă. Culmea este că din punct de vedere grafic arată exact la fel. O fi același joc, nu o fi același joc…Cine știe!? Eu nu m-am putut lămuri nici măcar într-o singură privință – probabil că a fost anunțat cu un nume și lansat cu altul... Dacă vă întrebați cu ce este jocul, ei bine avem de-a face cu un arcade spațial în care trebuie să încercați să vă controlați nava, după care, dacă nu aveți alte lucruri de făcut, să mai și luptați.



Prietenul meu, Wingman

Dacă jocul ar fi trecut de probleme arhaice gen «nu mer'e axa z pe joystick» sau «toți asteroizii sunt o idee mai mari decât nava mea și LA FEL», atunci ar fi meritat ceva mai multă atenție. Important este că te trezești un pilot de luptă, cu nava ta și cu sediul pe o stație orbitală intra-asteroidală situată ***** știe unde. Ei bine, de aici primești misiuni, de aici îți upgrade-uiești sicriul, aici dormi, aici mănânci, aici salvezi, aici încarci aici... aproape toate acestea fiind realizabile pe baza creditelor primite de pe urma misiunilor. Evident, dacă mori, ești mort de tot și o iei de la capăt. Jocul este îngrozitor de liniar, indiferent de 'spe-urile de nave, misiuni și moduri de multiplayer existente. Povestea jocului nu este esențială, important e să lupți. De aceea pe ecranul de încărcare al jocului scrie «prepare for battle» și nu «prepare for mission». Adică... Dăăăă!



Protejând transportoare

...și placă de sunet

După cum spuneam, grafica este extraordinară, păcat că este de pe vremea lui Robo Rumble. Dacă jocul ar fi fost bestial, atunci nu m-ar fi interesat grafica de nici o culoare. Dar nu e. Sunetul este în general poziționat central, iar joystick-ul lejer inutil. Știți cum merge controlul din taste? Ca-n filme! Și uite așa, gata jocul.

Nu știu cum să vă spun, dar eu sunt un mare susținător al jocurilor de garaj. Însă acesta clar nu e de garaj, ci are pretenții de joc de ultimă oră, mai ales că «unii» spuneau că va schimba conceptul de space-sim. Doamne ferește-ne de asemenea schimbări și de simulatoare spațiale Arcade, că noi nu le vrem! De-abia aștept să-i dau nota…Și nu sunt sadic din fire!

■ **Locke**

Titlu	Drift When Worlds Collide
Gen	Arcade
Producător	COSMI
Distribuitor	COSMI
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Este, avem, ieftin
ON-LINE	www.cosmi.com

Grafică	**5/10**
Sunet	**5/10**
Gameplay	**5/10**
Multiplayer	**3/10**
Storyline	**2/10**
Impresie	**5/10**

4.1

NBA Live 2003

Machiavelli spunea odată: "Viața fără baschet este ca un ceai fără apă!"



Și iată că am ajuns și eu să scriu, în sfârșit, despre NBA Live 2003. Știu că jocul a apărut cam de multișor și că majoritatea dintre voi deja l-ați jucat de multe ori, dar cutia cu jocul ăsta a avut o asemenea aventură până să ajungă la mine încât numai ea merită un articol. Așa că, după ce până la urmă Sebah a plecat supărat la București după jocuri și după ce a venit fericit cu o plasă plină cu de toate, am văzut și eu la mine pe birou cutia frumoasă, cu scris în românește pe ea, cu NBA Live 2003. Așa am ajuns și eu în sfârșit să văd cum dă Busta Rhymes la coș. O să vedeți mai încolo de ce zic asta.

Utopia maselor

Dacă mai țineți minte, am scris eu la un moment dat despre un joc pentru consolă, cu baschet. Se numea NBA Courtside 2002 și ne-a ținut în priză pe toți o grămadă de vreme. Când a apărut NBA Live 2003, tot așteptam să văd cum se va prezenta față de jocul pe consolă, care a fost mult mai bun decât NBA Live 2002. Și am tot așteptat să îmi vină și mie jocul ca să pot vedea cu ce se mănâncă. Odată venit, m-am pus cu burta pe el. Și am setat ocolo opțiunea pentru AllStar ca skill, nu de alta, dar dintotdeauna am fost un meseriaș la baschet atât afară, cât și în casă. Surpriză, mi-am luat-o în barbă urât de tot. Și nervi... și draci... și ore bune petrecute apoi, încercând să bat tot aceeași echipă, dar de la care mi-o luam de nu știam ce e cu mine. Așadar, prima impresie dezastruoasă. Păi cum, dom'le, să mă bată pe mine prăpădiții ăia de la Chicago Bulls?!... Care, fie vorba între noi, sunt vai de capul lor de câțiva ani încoace...

După cum ne-au obișnuit anul acesta cei de la EA, și NBA Live 2003 are parte de jucători din NBA plătiți cu bani grei pentru a face reclamă jocului. Cel pe care s-a pus accentul cel mai puternic în acest joc este Jason Kidd. El joacă la New Jersey Nets și o face din ce în ce mai bine. Nu știu cum se face, dar cei de la EA nu au reușit să atragă figuri celebre ale baschetului american și de aceea pe nici un banner publicitar nu apar nume ca Shaq O'Neal, Kobe Bryant sau Latrell Sprewell. Nu spun că Jason Kidd este un necunoscut, chiar deloc, dar spun că sunt alții a căror campanie publicitară ar fi avut un impact mai mare. Cum au fost de exemplu Giggs și Ronaldo pentru FIFA 2003. Oare să fi cerut americanii atât de mulți bani încât cei de la EA să nu își fi permis?

Să trecem peste toate astea și să ne întoarcem la jocul propriu-zis. Prea puțin ne interesează pe noi dacă EA are sau nu bani pentru a plăti milioane pentru poza cuiva pe cutia unui joc.

Lovit cu leuca

Spuneam la începutul articolului că prima impresie a fost dezastruoasă și spuneam asta dintr-un motiv pur subiectiv: luam bătaie. Din păcate, am mai avut un motiv și acesta era legat de cerințele ridicate de sistem pe care acest joc le pretinde pentru a putea rula cu grafica la un nivel maxim. Trebuie să spun că placa mea GeForce 4 Ti 4200, care nu este ajutată de un procesor prea strălucit, nu a fost în stare să mă țină la o rezoluție de 1024x768 cu detalii medii sau pe o rezoluție de 800x600 cu detalii înalte. Așa ceva nu mi se pare normal. Jocul se sacada groaznic și nu putea fi jucat cum trebuie.

Adevărul este că grafica e superbă. Jucătorii sunt foarte bine realizați, putând fi cu ușurință recunoscuți de către cunoscătorii baschetului. Pe lângă detaliile acestea aproape reale, ar mai fi și modul în care ei se mișcă. Naturalețea este la ea acasă în acest joc. Fiecare om prezent pe teren se mișcă foarte fluent, iar căzăturile care se iau acum sunt mult mai bine lucrate. Când spun bine lucrate, mă refer la faptul că funcționează mult mai bine decât simulatoarele de baschet precedente: când doi jucători se loveau unul de altul, unul parcă se lovea de un zid, iar celălalt trecea ca prin brânză. Acum nu se mai întâmplă la fel. Dacă se lovesc doi jucători, intervine ciocnirea elastică și nu cea plastică (cei care au făcut liceu de mate știu despre ce vorbesc...). Fiecare resimte lovitura și urmează calea naturală a traseului imprimat de


Pâzea că vine eu


Ridicați mâinile-n aer...

ciocnire. Acum este mai greu să obții și coș și lovituri de pedeapsă, deoarece se ține seama și de impulsul imprimat mingii în momentul coliziunii. Chiar eram curios să văd dacă în jocurile anterioare ale seriei NBA Live s-a ținut cont de acest lucru și am căutat să mă documentez. Iată ce am aflat: dacă în momentul impactului unul dintre cei implicați în eveniment arunca spre coș, traiectoria mingii nu era influențată decât dacă de-a lungul traseului ea întâlnea un obstacol fizic, corpul celuilalt în genere, dar acum, mulțumită miracolelor tehnologiei moderne, s-a putut lua în calcul și impactul asupra mingii, nu numai cel asupra corpului.

Aceasta este una dintre schimbările majore aduse gameplay-ului, cu toate că nu este una ce se remarcă imediat, însă ne ajută să ne dăm seama cât de apropiat de realitate devine mediul acesta virtual. Cei ce vor vedea sau au văzut deja această schimbare sunt cei care tot timpul caută nod în papură, ca și mine, și care tot timpul vor totul, ca și mine.



Revenind pe linia de fund

Trecusem prea repede peste capitolul grafică. Și nu spusesem totul. Spuneam că jucătorii sunt foarte bine realizați, dar în același timp nu se mai pune accent pe trăirile interioare care își găsesc corespondent și pe față. Spre deosebire de NHL 2003 și FIFA 2003, în NBA Live 2003 jucătorii nu schițează aproape niciodată un zâmbet, o grimasă sau ceva de acest gen. Parcă ar avea lipită o poză pe față și au grijă să nu o strice. Admir grija acordată detaliului feței, dar nu apreciez lipsa atenției acordată mobilității ei. De asemenea, multe bug-uri grafice apar de-a lungul jocului. De mult prea multe ori mi s-a întâmplat ca jucătorii să treacă unul prin altul, mingea să pară o extensie a brațului fără a se vedea mâna care o ține și jucătorii să treacă prin panouri fără să țină cont de ele. Aceste lucruri vor apărea ca minusuri la nota de la grafică, cu toate că aceasta este una dintre cele mai bune pe care le-am văzut la un simulator sportiv până acum. Și m-am hotărât: nu voi mai scădea nota la grafică din cauza acelui public făcut din sprite-uri puse în loop. Văd că nu se poate face nimic cu el și am ajuns la concluzia că oricum prea puțină lume îi acordă atenție în timpul jocului.

Sunetul este un punct forte al jocului. Artiști ca Busta Rhymes, Snoop Dog și Fabolous au semnat majoritatea pieselor de pe soundtrack-ul jocului. Interesant este faptul că acești cântăreți au compus piese speciale pentru acest joc și îl veți auzi de multe ori pe Snoop cântând despre cât de tare este EA Games în playoffs și cât de bun este el la sportul ăsta. O altă bilă roșie pentru cei de la EA pentru că i-au convins pe acești rapperi nonconformiști, dar care se pare că sunt de vânzare pentru orice, să le facă coloana sonoră. Acești cântăreți sunt introduși și în joc ca jucători-surpriză, iar ca să puteți vedea ce trebuie să faceți ca să puteți juca cu ei, trebuie să citiți articolul până la capăt. Restul sunetelor sunt în ton cu jocul și cu muzica. Publicul putea fi un pic mai gălăgios, parcă este cam molâu. Comentariul prezentatorului este foarte bun, dar are și el o hibă: din cauza acțiunii care se desfășoară foarte rapid,

Jucători secreți și codurile lor aferente

- NBA Busta Rhymes: FLIPMODE
- NBA Hot Karl: CALIFORNIA
- NBA Just Blaze: GOODBEATS
- NBA Fabolous: GHETTOFAB
- NBA B. Rich: DOLLABILLS
- NBA DJ Clue: MIXTAPES

Modul de introducere a codurilor

- NBA Din meniul principal, alege Team Management
- NBA În Team Management, alege Roster Management
- NBA În Roster Management, alege Create Player
- NBA În Create Player, alege Bio
- NBA În Bio, activează câmpul Last Name
- NBA Introdu orice cod secret valid


Ăsta-i Busta Rhymes

cam rămâne în urmă cu observațiile. În timp ce el încă îmi comenta o ratare, deja dădusem coș, iar adversarul era la atac.

Jocul are mai multe moduri de joc. Le cunoașteți pentru că sunt aceleași cu care ne-am obișnuit: playoffs, campionat ș.a.m.d. Dar este ș.a.m.d. doar până la ultimul, care este 1 la 1. După mine, cel mai spectaculos mod de joc este acest 1 la 1. Poți alege între



trei terenuri pe care poți juca, fiecare cu diferite caracteristici. Poți juca în oraș, pe un teren din cele pe care le vedem în filmele a căror acțiune se petrece în Bronx sau Harlem. Jocul are loc noaptea și pe fundal se aud tot felul de activități nocturne, muzică de toate felurile în surdină, mașini de poliție ce urmăresc infractori, lătrături și mieunături. Mai poți juca în sală, unde îți vor scârțâi papucii de o să zici că nu-i adevărat, sau pe plajă. Aici este soare, nisip și public format dintr-o fată în bikini (fată care poate fi foarte bine o pereche de cioareci puși la uscat, pentru că sprite-ul acela este unul dintre cele mai urâte văzute până acum). Atmosfera acestui 1 la 1 este foarte prietenească, nu te face să ți se ridice părul în cap din cauza acțiunii furibunde, ci îți dă exact atât cât ceri. Aici se poate vedea cel mai bine rolul pe care îl are mișcarea denumită EA Sports Freestyle Control. Această mișcare este una de control perfect al mingii. Când se ține apăsat butonul de Jab Step și se apasă una din direcțiile de mers, fiecare jucător face aceeași schemă specială pentru protejarea mingii, pentru pregătirea unui atac ucigător sau pentru o pasă fulgerătoare. Este un element care conferă un farmec special acestui joc, spectaculozitatea fiind mult mai mare.

Manifest pentru posteritate

Un singur lucru aș îndrăzni să cer de la viitoarele jocuri ce se vor a fi simulatoare sportive, nu mă refer doar la NBA Live, FIFA, NHL sau oricare alt fel de joc cu sporturi. Vreau ca publicul să fie public, nu niște amărâte de sprite-uri care se mișcă pe Dunărea Albastră. Vreau grafică bună de la un capăt la altul și mai vreau ca treaba să nu fie făcută doar pe jumătate.

Koniec

Titlu	NBA Live 2003
Gen	Simulator sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	nba2003.ea.com

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

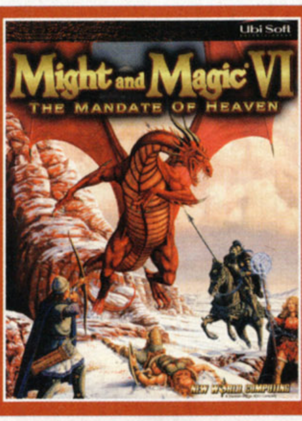
8.4

Câștigătorii promoției "Abonează-te la LEVEL"

Hercules

THRUSTMASTER®

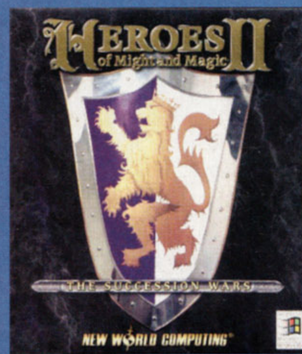
În cadrul promoției «Abonează-te la LEVEL», încheiată pe 31 ianuarie 2003, cei care s-au abonat pe un an la LEVEL au participat la o tombolă cu premii oferite de Hercules, Thrustmaster și Ubi Soft. Toți cei care s-au abonat au primit gratuit un antivirus BitDefender oferit de Softwin, iar paisprezece noi abonați LEVEL pe un an au câștigat «bunătățile» puse în joc. Câștigătorii sunt rugați să sune la tel. 0268/415158 (interior 133) pentru a intra în posesia premiilor.



Nouă jocuri Might and Magic VI

Ciobănașu Beniamin	Bacău
Vucu Cristian	Reșița
Dumitrașcu Liviu	Slobozia
Iosif Marcovitz	București
Oancea Dumitru	București
Stoianovici Zaharia	Măgureni, Prahova
Cautinuc Nicolae	Constanța
Carpov Marin	Tulcea
Iancu Andrei George	Slatina

Un joc Heroes of Might and Magic II Classique



Dincă Eugen — București

2002 FIFA World Cup Football Stadium PS2



Georgescu Mihai-Bogdan
Câmpina, Prahova

Scanner Scan@home



Micu Elena,
Giurgiu

Tactical Board



Georgescu Dan
Pipera, Ilfov

Placă de sunet Gamesurround



Morariu Raul
Sibiu

Câștigătorii tombolei "Chestionarul LEVEL – Profilul cititorului"

Zece dintre cei care au completat și au trimis chestionarul LEVEL "Profilul cititorului" apărut în numărul octombrie 2002 au câștigat un abonament pe un an la LEVEL.

Kasa Jozsef	Satu Mare	Boreș Radu	Suceava
Popa Cornel	Cotești, Vrancea	Mustață Ionuț	Brăila
Caraghiorghiev Eduard	Brașov	Radu Bogdan	București
Baboi Albu Ioan	Brașov	Cernat Alexandru	Brașov
Frumoșanu Adrian	Brașov	Tanko Nicolae	Miercurea Ciuc



Marius Ghinea

Grafică	10/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	3/10
Impresie	5/10

6.8

Koniec

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	N/A
Storyline	5/10
Impresie	5/10

6.8

Mike

Grafică	9/10
Sunet	6/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	N/A
Storyline	6/10
Impresie	7/10

6.8

Unreal 2 a fost testat de trei redactori: Marius Ghinea, Koniec și Mike. Fiecare a vrut să vă împărtășească impresiile. Când apare un asemenea joc, miza este mare. Unreal 2 este ceea ce pretinde să fie? O revoluție grafică sau doar "un alt joc"? Imaginați-vă ce oportunități se deschid când un engine de faima și prestanța lui Unreal (folosit în Deus Ex și Undying, pentru a aminti doar două titluri de rezonanță) face un pas înainte. Sperăm să aflați răspunsul în paginile următoare.

Nu fiți surprinși! Notele celor trei redactori au fost acordate absolut independent. (Orice asemănare este pur întâmplătoare?)

Titlu	Unreal 2 – The Awakening
Gen	FPS
Producător	Legend Entertainment/ Epic Games
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 733 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.unreal2.com



Unreal 2 – The Awakening

"Deşteptarea", cică...

Unul dintre momentele care m-au determinat să am o părere bună despre Mike şi percepţia sa asupra jocurilor a fost cel în care actualul meu şef, pe atunci (cu aproape 5 ani în urmă) un kiddie redacţional de perspectivă, m-a smuls cu violenţă din banca mea şi m-a adus în faţa monitorului ataşat de singurul calculator din redacţia noastră dotat cu un accelerator grafic. Mi-a zis: "Fii atent ce mişto începe jocul ăsta, este o nebunie, n-ai mai văzut aşa ceva până acum!" şi a pornit un .exe ce se numea Unreal.

Cred că nu trebuie să adaug cât de impresionat am fost de acel început de joc, extraordinar gradat şi regizat, în care muzica de fundal avea un rol de mare importanţă în amplificarea treptată a stării emoţionale provocate de grafică. Totul culmina cu ieşirea din nava-închisoare în care erai deţinut, la lumina unui soare străin, pe o planetă superbă şi ostilă: Na Pali. Proaspăt evadat, te îndreptai spre marginea unei prăpăstii, iar în faţa ta se deschidea o cascadă ce se vărsa în râul care curgea pe fundul hăului – o perspectivă surpriză, o noutate grafică, un moment de sensibilitate estetică, a glimpse of paradise ş.a.m.d.

Şi tot Unreal-ul era pe măsura acelui minunat început de joc, atât în ceea ce priveşte grafica, arhitectura, cât şi atmosfera deosebită, ce mi-a indus o stare pe care nici un shooter de până acum nu a putut să o readucă în sufletul meu. Parcurgeam un drum ce trecea prin locuri de mare importanţă pentru viaţa religioasă a populaţiei băştinaşe, Nali, şi toate templele, bisericile, mănăstirile pe care le vedeam adăugau un "ce" inexplicabil în sufletul meu. Era aproape ca un drum de iniţiere, parcurs cu arma-n mână şi cu instinctul de conservare dat la maxim, dar cu ochiul îmbătat de frumuseţea locurilor şi inima în reculegere. Iar finalul încercărilor tale era înălţarea, ascensiunea către stele...

Cred că vă daţi seama acum de unde vine nick-ul meu "nali prayer" şi, deci, cât de mult mi-a plăcut Unreal.

Unreal 2 este o poveste stupidă despre un şerif spaţial care merge în diferite misiuni ca să una şi alta. O cuconiţă de pe orbită îl ajută cu diverse sfaturi şi hack-uri în activităţile de distrugere de la sol, iar nenea mecanicul de pe aceeaşi orbită fumează credibil şi este meseriaş, la propriu.

Mesajele dintre şerif şi tanti Aida de pe orbită sunt doar câteva dintre semnele banalităţii acestui Unreal 2, trecându-ne prin toată gama arhirăsuflată a tachinărilor între personajele cool din joace. În linia acestei banalităţi se desfăşoară întregul joc, cu mici tresăriri de interesant prin planeta acoperită de o fiinţă vie sau în luptele în care nu te confrunţi cu AI-ul mititel, ci cu agilitatea extraordinară a skaarj-ilor, oricum mai credibilă decât cea a umanilor din Red Faction. A, interesant este şi aruncătorul de grenade, cu tipuri multiple de încărcătură, cam cum am văzut prin Codename Outbreak.

În rest, grafică. Grafică cât cuprinde, grafică făcută la marele amănunt şi cu un spirit de responsabilitate specific popoarelor extrem-orientale. Şi atât. Dar atât este, totuşi, bine. Şi spun asta pentru că un astfel de joc are succes. Numai că el rulează doar pe PC, singura sculă capabilă să găzduiască placa grafică necesară. Deci, avantaj PC în faţa consolelor! Măcar la asta e bun acest mediocru Unreal 2: să arate că jocul pentru PC n-a murit încă, ba chiar s-ar putea să mai aibă o şansă în viitor. Restul este Hollywood.

■ **Marius Ghinea**


Cabluri atârnând demonstrativ



Ghostfence in Unreal... Morrowind 2



Unreal 2 – The Awakening

6:35 AM. Ora Bucureștilor.

Nu voi continua pe aceeași linie cu care a început Marius. Nu mai are nici un rost să vă vorbesc despre grafica fenomenală și despre povestea care te transformă într-un comis voiajor interplanetar. Cred că ați înțeles totul de la stimatul meu coleg. Rolul meu se va reduce la a vă da o idee despre gameplay și alte mici detalii sordide ale jocului.

Ce am așteptat de la jocul acesta a fost AI, senzații tari (asemănătoare cu cele pe care mi le ofereau screenshot-urile venite cu țârâita de la producători) și, pe lângă grafica nemaipomenită, un design de nivel original cu elemente care să devină un etalon pentru jocurile ce vor apărea de acum încolo. Unreal 2, din păcate, a cam căzut la aceste teste ale mele. Am fost un mare fan al primului joc al seriei și doream ca și cel de-al doilea să intre în același tipar. De la început până la sfârșit am dat de elemente și idei preluate din alte jocuri de succes, care aici au fost implementate pentru a ne cuceri, sperau producătorii, admirația, având în vedere cunoștințele noastre anterioare. Ca să vă dau un exemplu minor, trebuie să vă amintiți Half-Life-ul, în care, la un moment dat, niște oameni de știință se certau pe tema unei arme cu laser revoluționare, care în teste explodează, toate acestea întâmplându-se sub propriul nostru nas. Spre stupefacția mea, în Unreal 2 am dat peste exact aceeași situație. Totul este absolut identic și la fel, cu singura excepție că nu vom putea căra arma după noi. Despre elementele grafice care sunt întâlnite și în alte jocuri veți putea citi în pagina scrisă de Mike despre acest joc.

Poate cea mai folosită armă din întreg jocul este Assault Rifle. Faceți un salt în timp (Aliens vs. Predator) și aduceți-vă aminte de Pulse Rifle, care făcea ravagii în rândurile adversarilor. Ei bine, Assult Rifle=Pulse Rifle din orice punct ai privi: grafic, damage, sunet, cadență. Doar o singură diferență: Secondary Fire nu va fi lansarea unei grenade, ci va trage 5 gloanțe deodată.

Restul armelor sunt cele cu care ne-am obișnuit în toate FPS-urile. Ne vom întâlni cu lansatoare de rachete și grenade, aruncător de flăcări, sniper rifles, pistoale cu energie și cu gloanțe și arme organice asemănătoare, din nou, cu cele din Half-Life. Se impune o rectificare: toate aceste arme vor fi recondiționate și adaptate de către Isaak, meseriașul navei. Chiar și armele organice vor fi de fapt creația lui. Ce nu mi-a plăcut de nici o culoare este damage-ul făcut de arme. Foarte redus. Mi se pare o idioțenie ca un lansator de rachete să fie nevoit să tragă patru salve în plin pentru a putea omorî un om.

Să trec un pic și la partea care pe mine mă doare cel mai tare: AI. ZERO! Nu am văzut nici un pic de colaborare între monștri sau vreo strategie (măcar de tip haită) pusă la punct pentru a-mi putea face față. Dacă monstrul nu te vede (e cu spatele), poți trage în el până la comanda stop, el nu se va întoarce spre tine. Și alte asemenea exemple care sunt ultracunoscute, pentru că au apărut în multe jocuri mediocre de până acum.

Ce a mai rămas de povestit vă va spune Mike. Rolul meu s-a terminat aici. Ce aș putea adăuga? Că nu mi-a plăcut și că nu o să îl mai joc de acum încolo decât dacă iese un patch de 1 giga cu o poveste faină, AI și personaje schimbate? Totuși, merită să îl jucați măcar ca să vă convingeți că este o dezamăgire și ca să nu ridicați din umeri a neștiință când veți auzi discutându-se despre el.

■ **Koniec**

medium detail



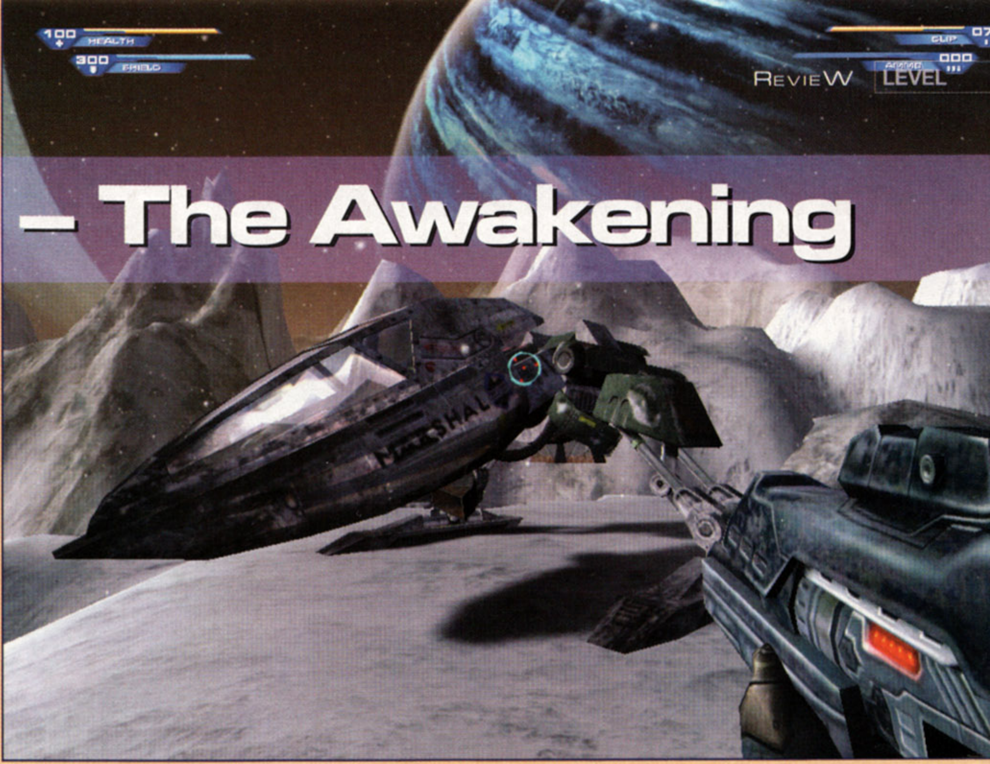
Aliens versus Unreal 2

high detail



Multe detalii, puțină substanță

Unreal 2 – The Awakening



Cine se scoală de dimineață, doarme mai puțin

După materialul mai mult sau mai puțin elogios transpus în rândurile acestui articol multiplu de către venerabilii Marius, Ghinea și Koniec, a venit și rândul meu să mă exprim în legătură cu Unreal 2.

Adevărul este că l-am așteptat cu disperare. Probabil că intru în categoria celor care, după ce văd un trailer și trei screenshot-uri, încep să transpire doar la ideea că un joc "ar putea arăta așa". Și adevărul este că Unreal 2 arată cum nu a arătat vreodată un joc. Este demența absolută, orgia grafică, paradisul ocular. Plimbându-te prin joc, ajungi să te întrebi care va fi totuși următorul pas în grafică. Bine, să nu exagerez. Jocul are problemele lui, și nu puține. Cu Field of View setat la 90 de grade (default), perspectiva se deformează vizibil, mai ales fundalurile peisajelor. Teoretic, este nevoie de un unghi al perspectivei între 60-80 de grade pentru o corecție a perspectivei, însă atunci intră în funcțiune zoom-ul. O altă problemă ar fi unele texturi aberante, cum ar fi reflexiile acvatice și cele de pe monitoarele din joc. De exemplu, într-un întuneric total, apa reflectă ventilatorul de pe tavanul unei săli din apropiere (cu alte cuvinte, textura de pe apă se "plimbă" prin nivel odată cu personajul). De asemenea, deși efectul de reflexie de pe monitoare este excelent realizat (perspectivă deformată, lumini etc.), personajul nu apare nicăieri.

Lăsând la o parte bug-urile de genul "cutare NPC vital rămâne prins în ușă și tu dai load că nu poți merge mai departe", adevărul este că Unreal 2 mi-a dat pe alocuri senzația de AvP, alteori de Half-Life. Structura nivelurilor din finalul jocului (când cauți ultimul artefact printre Drakk) aduce puternic cu elemente din AvP2. În ceea ce privește, spre exemplu, misiunea de la dig, jocul seamănă într-o anumită măsură cu Half-Life (ture automate, scări, tablă, cutii etc.). În fine, chiar și Kai, space monkeys ce pregătesc o surpriză "de proporții" la finalul jocului, au afinități cu entitățile extraterestre din Half-Life.

Marius a remarcat americanitatea tipică a dialogurilor, eu însă trebuie să remarc neamericanitatea atipică a finalului. Într-un fel, îmi aduce aminte de Outcast. Dar atât... avem Aida (personaj conceput încă din 2000), avem Isaak, avem General Hawkins și-l avem pe mareșalul John Dalton. Și când te gândești că avem atâtea nume sonore, dar nu avem EAX. Ăsta e unul dintre marile minusuri ale lui Unreal 2 (nerezolvat încă la data scrierii articolului). Chiar și producătorii admit pe forumul Unreal 2 că activarea EAX duce la CRASH. Soluția: dezactivați EAX, care oricum, chiar și atât cât merge, este anapoda (culegi o armă de pe jos, dar se aude la cinci metri în spate etc.).

Adevărul este că Unreal 2 ar avea totuși mai multe șanse să placă dacă nu ar fi atât de pretențios la cerințele de sistem. Pentru 1024x768, 32 de biți, High și Ultra High la Ragdoll detail, Shadow Resolution, Triple Buffering, măcar un strop de Antialiasing și tot ce-i mai trebuie unui joc pentru a arăta tip-top, nu vă gândiți la ceva mai slab decât un P4 la 1,5GHz cu 512 MB RAM și GeForce4 Ti 4200. În aceste condiții, românului de rând îi va fi aproape imposibil să vadă Unreal 2 la adevărata valoare grafică, mai devreme de câteva luni sau... hai să fim realiști, câțiva ani, când, poate, vom vedea un Undying 2 cu adevărat terifiant construit cu noul engine Unreal.

■ **Mike**



Aida, diversitate în altitudine



Ultimul marine înainte de Izanagi

Tony Tough and the Night of the Roasted Moths

Grafică 2D și gameplay ca la Lucas Arts



Un salariu mizer și un birou murdar

Este curios și totuși de admirat faptul că un distribuitor a avut curajul să scoată pe piață, în momentul ăsta, un joc dintr-un gen din ce în ce mai puțin popular, cu o grafică 2D și un gameplay care era la modă acum câțiva ani. Și totuși, producătorii italieni de la Prograph Research au reușit să ducă la capăt jocul de față, iar cei de la Got Game Entertainment au decis că de acum înainte li se va spune și Got Balls Entertainment și au fericit pe mai vechii jucători de quest-uri cu acest «Tony Tough and the Night of the Roasted Moths».

Să fie clar, «Tony Tough...» nu este Syberia, nu este The Longest Journey... Nu veți găsi locații 3D superb renderizate sau un storyline care să vă adune lacrimi în ochi. Este un joc 2D, care se înscrie pe aceeași linie cu clasicele quest-uri de la Lucas Arts, Day of the Tentacle sau Sam&Max, cu mai toate avantajele, dezavantajele, plusurile și minusurile acestora.

Tony, durul din subsol

La o adică, la ce să te aștepți de la un joc care poartă numele de «Tony Durul și noaptea moliilor prăjite»? Și în care, evident, Tony Durul numai dur nu este. Imaginați-vă un personaj tipic din filmele americane din anii '50, detectiv particular cu parpalac și o slujbă dură, imagine care este contorsionată într-un asemenea hal încât ajunge în cele din urmă (în joc) să semene cu cea a lui Columbo în miniatură, cu ochelari de două ori cât el și un parpalac galben.

Tony încearcă (de 20 de ani) să afle cine este misteriosul personaj care fură bomboanele copiilor de Halloween, atenția sa îndreptându-se spre o gașcă de extratereștri puși pe rele și pe ideea că este vorba despre o conspirație a guvernului...

Evident, având în vedere realizările sale, Tony își trăiește viața în biroul său din subsolurile poliției locale, fiind ținta tuturor miștourilor de pe o rază de 1 km. Singurul său prieten este un tapir roz, îmbrăcat în salopetă, numit Pantagruel, despre care Tony crede cu toată convingerea că este un câine puțin mai ciudat.

Sună bine, nu?

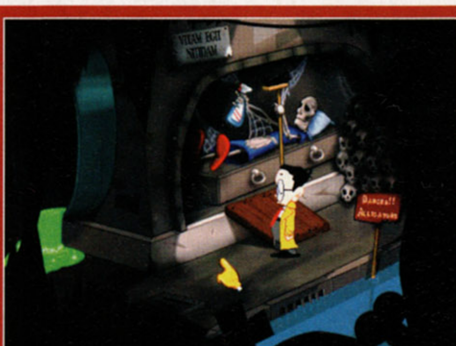
Ei, totul se complică în momentul în care Pantagruel este răpit, iar cercetările îl duc pe Tony în parcul de amuzament din apropiere în care va rămâne prizonier până la rezolvarea jocului. Personajele ciudate și haioase încep din momentul acesta să invadeze jocul, de la urangutani filosofi până la pirați adevărați care joacă rolul unor pirați deloc veridici în parcul de amuzament.

Și, evident, moliile... care, săracele, se avântă cu un curaj sinucigaș în făcliile aprinse prin tot parcul și camuflate în clasicii dovleci de Halloween.

Ce?

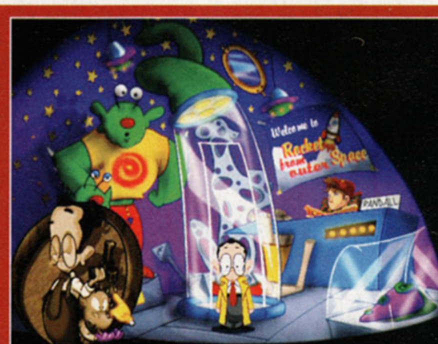
Cum?

... hă?!


Femeia de serviciu și-a găsit în sfârșit liniștea



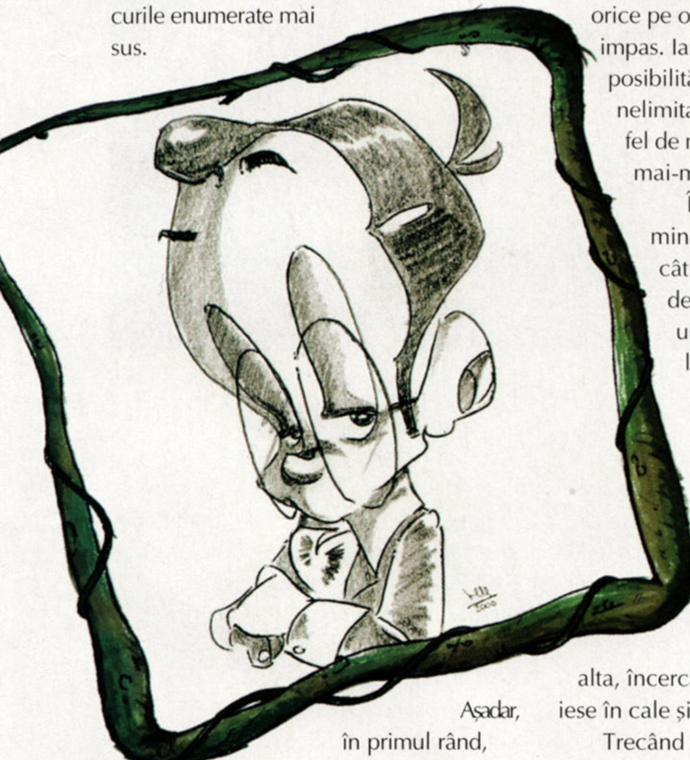
Doi colegi «prietenoși» și capul șefului


A se observa tentaculul roz din dreapta-jos

Gusturile nu se discută...?

Acum, mă bucur că am lămurit povestea din spatele jocului și observ că, pe lângă fețele uimite pe care le-ați afișat, sunt câțiva dintre voi care deja își freacă mâinile în așteptarea jocului. Vă știu, băieți și fete, voi sunteți ăia care au terminat toată seria Indiana Jones de câteva ori și au și acum vise cu Sam&Max și cu tentaculele criminale din Day of the Tentacle.

Am zis de la început că jocul vine cu aceleași plusuri și minusuri ca și jocurile enumerate mai sus.



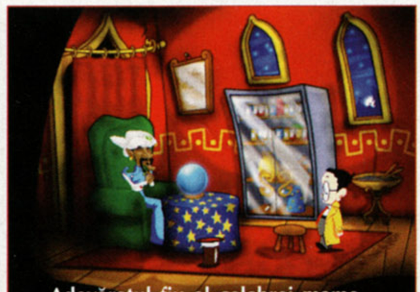
Așadar, în primul rând, avem de-a face cu o grafică 2D drăguță, colorată și deloc pofticioasă de resurse, care se potrivește la perfecțiune cu jocul, dar s-ar putea să îi deranjeze pe cei care vor poligoane peste poligoane.

În al doilea rând, este vorba de puzzle-urile întâlnite în joc. Acestea oscilează între a fi haioase, interesante, absurde sau de-a dreptul imposibile... câteodată chiar toate la un loc. Jocul are două variante de dificultate, Easy și Hard, a doua fiind recomandată numai și numai obsedaților, celor cu mult timp și nervi la dispoziție sau celor care au acces la un walkthrough, ceva. Dar chiar și pe Easy jocul poate pune probleme serioase. Asta deoarece, după cum am zis și după cum e oarecum normal în genul ăsta de jocuri, puzzle-urile tind să devină la sfârșit bizare și mai apoi de-a dreptul ilogice, jucătorul fiind nevoit să recurgă la clasica metodă «combină orice pe orice» pentru a ieși din impas. Iar când te gândești că posibilitățiile sunt oarecum nelimitate, cu zeci de obiecte și la fel de multe locații de explorat, mai-mai că te sperii...

În cele din urmă, mai toate minusurile din joc (atâta timp cât nu le considerați imposibil de depășit) sunt anulate de umorul întâlnit la tot pasul, la fiecare puzzle și personaj. Storyline-ul este într-un asemenea hal de haotico-bizaro-haios, iar unele personaje (vezi «paznicul» castelului) atât de ciudate și bine realizate, încât accepți mai ușor să fii plimbat dintr-o parte în alta, încercând să combini tot ce îți iese în cale și îți intră în inventory.

Trecând la partea un pic mai tehnică, dacă grafica s-ar putea să-i dezamăgească (pe nedrept) pe unii dintre voi, partea de sunet și în special modul în care sunt realizate vocile personajelor se potrivește atât de bine cu ambianța generală a jocului, încât nu pot decât să spun «jos pălăria!».

Cu interfața, lucrurile stau un pic altfel... Deși în joc clasicul point&click merge fără prea mari probleme, iar inventory-ul și toate meniurile sunt ușor accesibile, în interfața jocului, cea de la început, cu opțiuni și cu tot tacâmul, lucrurile încep să se cam complice. Asta deoarece totul este reprezentat grafic, fără să ți se explice clar la ce folosește un buton sau altul...



Adevăratul fiu al celebrei mame...



Pierdut în timp...

Tony, bagă-i în perfuzii!

Jocul va fi cu siguranță gustat de cei care au trăit epoca de aur a quest-urilor datorită umorului, graficii și gameplay-ului său. Mai greu va fi cu ăștia micii, novice în ale quest-urilor, care se vor speria de grafica 2D și de puzzle-urile ciudate din joc. Curaj, că nu mușcă!

■ **Mitza**

Titlu	Tony Tough and the Night of the Roasted Moths
Gen	Adventure
Producător	Prograph Research
Distribuitor	Got Game Ent.
Procesor	P II 200 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 8MB
ON-LINE	www.gotgameenter-ainment.com/tonytough

Grafică	**7/10**
Sunet	**10/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**9/10**
Impresie	**8/10**

8.2



Afacerile prosperă, chiar și aceasta



Pentru amatorii de artă...



Dacă-i bal, păi bal să fie!

Am câteodată prostul obicei de a fi luat prin surprindere... Înainte de a continua, permiteți-mi să vă anunț că jocul de față este pe departe jocul full cel mai apreciat de către subsemnatul din toate celelalte minunății pe care vi le-am oferit până acum. De ce? Tocmai din cauza surprizei...

Anul trecut am avut ocazia să testez Soul Reaver 2 și, după ce l-am tratat cu o oarecare indiferență, am realizat că mă aflu în fața unui joc monumental, fie și numai din cauza unui singur element: povestea. Să trecem peste acțiune, peste grafică, peste vocile absolut demențiale... dom'le, povestea din Soul Reaver 2 m-a surprins și m-a fascinat într-un asemenea hal încât mă simt nevoit de fiecare dată când vine vorba de Raziel, Kain & co. să mă bâlbâi și să mă pierd în elogii pe care nici unul dintre cei care nu au jucat ceva din seria Legacy of Kain nu le înțelege.

Eh... nu știu ce pierd...

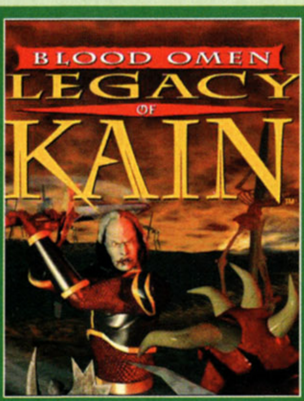
Bun, asta a fost surpriza numărul 1. Apoi am reușit să punem mâna pe Soul Reaver (primul) și să-l cățărăm hăt sus pe coperta revistei, ca joc full. Perfect, mi-am zis, trebuie că e fain dacă 2-ul a fost atât de bun.

Ce îmi aminteam eu despre Soul Reaver erau niște frânturi de acum câțiva ani când DOS-ul era la putere. Grafică nasoală, se înțelege, dar măcar o să aibă povestea AIA, mi-am zis eu.

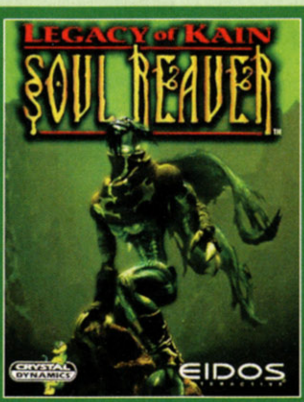
Și m-am apucat să-l joc. Surprinzător, am observat că pot să-l duc până la o rezoluție de 1280x1024. Și apoi intro-ul și povestea pe care o admir atât de mult. Nu vă mai bat la cap... jucați și Soul Reaver, și Soul Reaver 2, că altfel pierdeți niște momente clasice.

Revenind la joaca mea prin Soul Reaver, am realizat că până la urmă jocul ăsta nu numai că are o grafică mai puțin urâtă decât dracu' (după cum mă așteptam de la un joc atât de vechi), ci e chiar surprinzător de acceptabil până și pentru standardele din zilele noastre. Apoi, am găsit primele power-up-uri, am pus mâna pe Soul Reaver și am rămas un pic cu gura căscată admirând frumusețea efectelor grafice ce însoțeau toate minunățiile astea. E clar, băieții

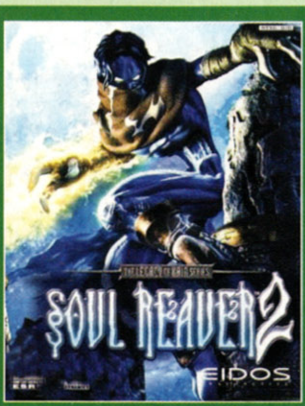
Timeline Legacy of Kain



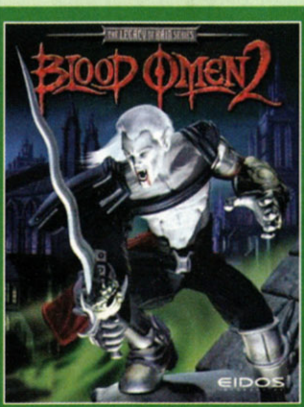
Blood Omen: Legacy of Kain – 1997



Legacy of Kain: Soul Reaver – 1999



Legacy of Kain: Soul Reaver 2 – 2001



Legacy of Kain: Blood Omen 2 – 2002

ăștia de la Crystal Dynamics chiar știau meserie pe vremea aia.

V-am convins că e vorba despre un joc ce nu merită să fie categorisit drept «vechi» sub nici un aspect? Dacă nu, puneți mâna de pe acum pe CD, aruncați-l în unitate și tot înainte...

Am un suflet. Cum procedez?

În articolul de Soul Reaver 2 m-am întins atât de mult pe poveste încât am și uitat de scopul articolului. Acum aș fi tare tentat să iau povestea aia de la început, dar simt că unii s-ar simți deranjați dacă mă repet. Eh... o să împac varza cu lupul sau capra cu varza sau cum o fi și o să amintesc totuși, pe scurt, și povestea din spatele jocului.

Îl avem pe Kain, bad guy extraordinair, fostă tânără și unică speranță a oamenilor, acum vampir care vestește


Raziel – file de poveste

distrugerea rasei noastre. Kain, la rândul lui, are 6 locotenenți, vampiri de încredere, unul și unul... Soarta însă are modul său de a rezerva surprize oricui, așa că Raziel, preferatul lui Kain se trezește urcat cu o treaptă mai sus decât stăpânul său pe scara evoluției. Lui Raziel îi crescuseră aripi...

Evident, Kain se simte jignit așa că îl aruncă pe Raziel în Lacul Morților, apa arzându-l pentru eternitate. Cu aripile aproape distruse, cu un corp scheletic și fără falcă, Raziel se găsește în fața unui Zeu Antic care îl trezește din căderea sa și îl trimite înapoi în lume pentru a se răzbuna.

De aici încolo, totul e legendă...

Țin să vă reamintesc că avem de-a face cu singura serie de jocuri care dispune de doi eroi aflați în tabere diametral opuse, dar în care datorită poveștii excelente, ajungi în situația de a-i admira pe amândoi. Raziel este spiritul


... frumos

Lăsați copiii să vină la mine!

răzbunător, arma dreptății (dacă putem spune așa), sufletul chinuit care caută o cale de a-și curma suferința... Kain este esența răului, cel care a condamnat o civilizație întreagă la moarte și a mai și făcut-o cu plăcere. În plus, se face vinovat de soarta groaznică a săracului Raziel.

Și totuși... Raziel va ajunge să descopere că nici răzbunarea nu e ceea ce credea, iar Kain se va transforma într-un personaj pe care nu mai știi dacă să-l încadrezi în categoria celor nebuni și răi sau a celor geniali și duri. Ah... nu vă spun mai multe, ci doar vă recomand să jucați ambele jocuri din seria Soul Reaver (sau, pentru o imagine cu adevărat completă asupra universului lui Kain & Raziel, jucați întreaga serie Legacy of Kain).

Pe lângă poveste, unul dintre punctele forte ale jocului este prestația de excepție a celor care au stat în spatele vocilor personajelor din joc. Mai toți actori profesioniști, unii de pe Broadway, alții direct de la Hollywood, toți interpretează magistral niște texte care au meritul de a fi scrise cu un imens talent. Fiecare dialog din joc este atât de intens, atât de bine scris și interpretat încât nu e de mirare că fan-site-urile și-au făcut un obicei din a strânge toate dialogurile din Soul Reaver (lucru pe care nu l-am mai văzut la fan-site-urile nici unui alt joc).

Gameplay-ul este unul clasic pentru jocurile de action, cu care ar trebui să fiți cu toții familiarizați. Plus power-up-urile, monștrii, Soul Reaver-ul și existența a două dimensiuni (una fizică și una spirituală) între care poți alege în orice moment în timpul jocului. Ah... frumos...

Nu mai stați, că timpul trece...

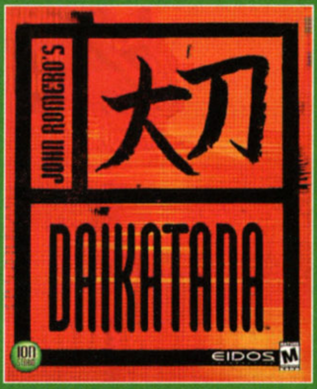
Gata, la joc cu voi... Legacy of Kain: Soul Reaver este un clasic, un joc pe care nu trebuie să-l pierdeți, mai ales acum că îl aveți la îndemână. Nu cere de mâncare, nu vrea multe resurse, dar oferă MULT în schimb...

Go. Play!

■ **Mitza**

Titlu	Legacy of Kain: Soul Reaver
Gen	Action
Producător	Crystal Dynamics
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 300 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.eidosinteractive.com/gss/legacy/original_soulreaver

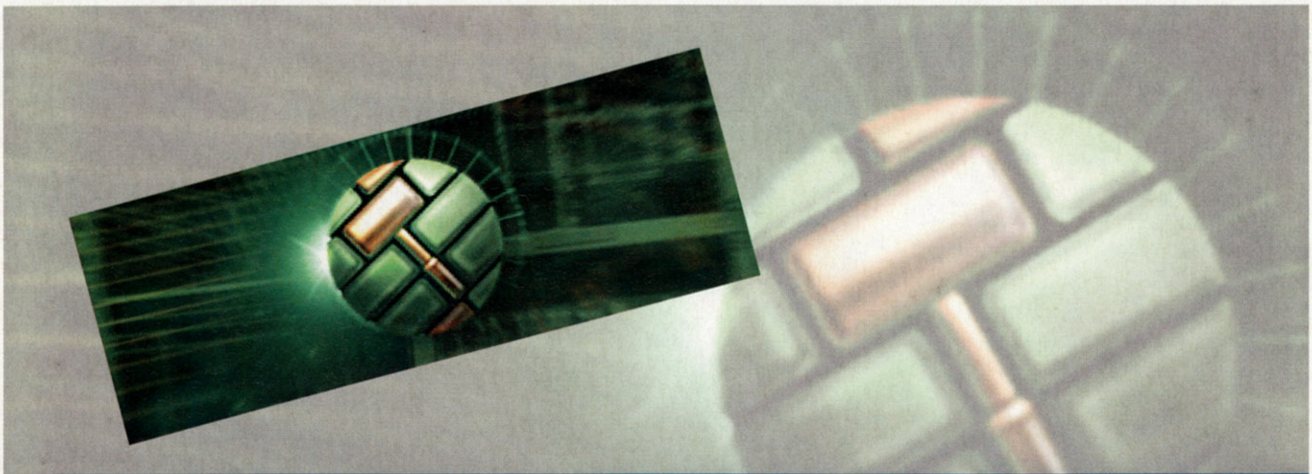
Colecția continuă!
Daikatana



Cel mai controversat FPS al tuturor timpurilor. Full. Luna viitoare.

Atelierul tânărului MODelist

Partea a IV-a



MilkShape 3D

Presupunând că ați început să creați un MOD sau să modificați unul deja făcut, în ordinea apariției articolelor în revistă nu mai aveți de făcut decât obiectele "active" ce vor apărea în el, eventual sprite-uri și inevitabila parte de programare. În acest număr ne vom ocupa de ultima etapă, în ceea ce privește partea grafică, și anume modelarea 3D a personajelor, a vehiculelor sau a altor obiecte animate și eventual crearea de sprite-uri. Desigur, nu vă recomand prea bucuros să vă axați pe sprite-uri, deoarece aspectul pe care-l vor da producției voastre nu va fi unul foarte fericit. Însă în unele cazuri sunt absolut necesare. Cele două programe pe care vi le recomand sunt MilkShape 3D pentru obiecte și Sprite Wizard + Sprite Viewer pentru sprite-uri. Desigur, există și altele, însă situația financiară locală ne determină să le lăsăm pe planul doi. Le voi aminti oricum pe parcurs.

MilkShape 3D

Ajuns pe la versiunea 1.6.4, acest program a fost creat special pentru modelarea obiectelor 3D statice sau mobile de care aveți nevoie pentru MOD-uri. Este capabil să lucreze cu modele de Half-Life, Quake II, Quake III Arena, Unreal Tournament, Serious Sam, Max Payne, The Sims, Vampire: The Masquerade, Rogue Spear și alte câteva. Practic, la fiecare versiune nouă a programului, noi jocuri sunt adăugate pe listă. Programul costă în jur de 25 euro, astfel că pe CD-ul LEVEL îl veți găsi în format shareware. La prima rulare este foarte posibil ca interfața să vi se pară ușor diferită de ceea ce vă așteptați să vedeți. Mai exact, aveți obișnuita bară de meniuri, un alt conglomerat de meniuri în partea dreaptă și central patru ferestre de dimensiuni diferite împărțite în pătrățele (grid). Acestea reprezintă spațiul de lucru în care obiectul în curs de creație este reprezentat în cele 3 proiecții 2D ale lui, după cele trei axe, x, y, z, și una care-l reprezintă în forma sa 3D. Evident, poziția meniurilor, dimensiunile ferestrelor precum și proiecțiile pot fi schimbate în funcție de necesități. Pentru asta folosiți meniul Window din bara superioară de meniuri. Cel mai important este să activați opțiunea Show Viewports Caption pentru a putea schimba rapid proiecțiile. În pasul următor este bine să vă familiarizați cu bara laterală de meniuri. Pentru a face acest lucru, vă recomand cu căldură help-ul programului, care este separat și bineînțeles prezent pe CD-ul LEVEL. Tot din acest help vă recomand cu aceeași temperatură tutorialele care sunt foarte bine făcute și vă familiarizează cu modul de lucru în MilkShape 3D. Dar mai întâi să vorbim puțin despre modul general de lucru. Milk Shape 3D lucrează cu 4 tipuri de formate spațiale: puncte de îmbinare (vertex), suprafețe (face), grupuri de obiecte 3D sau 2D (group) și așa-numitele "articulații" ale scheletului obiectului (joint). Bineînțeles, programul are predefinite câteva obiecte simple: sferă, paralelipiped, geosferă și cilindru. Plecând de la acestea și aplicând diferite operații de genul scalare, repoziționare, modificare de unghiuri din vertex-uri, rotație și extruzie, vă veți putea crea cam orice obiect vă dorește sufletul. Pe parcursul desfășurării tutorialelor, veți descoperi în mod surprinzător că acest program este foarte ușor de folosit. Partea cea mai grea va fi cu siguranță aceea a creării unui schelet funcțional, pe baza căruia îi veți da viață obiectului de lucru. În acest scop, Milk Shape 3D este prevăzut cu facilități de înregistrare a mișcărilor și, spre exemplu, exportarea fișierelor în format .mdl, acceptat de Half-Life.

Import/Export

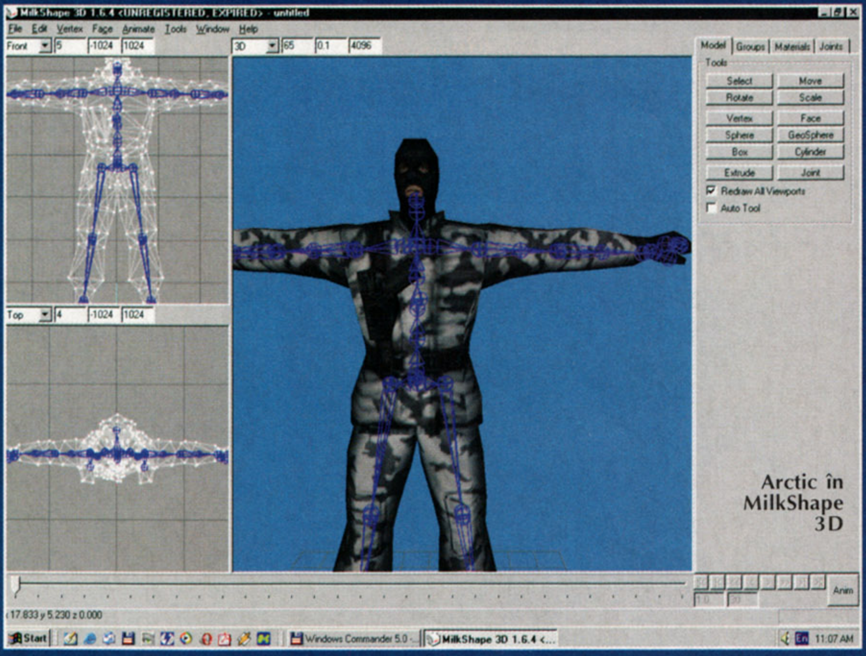
Acum, poate mulți dintre voi veți fi foarte curioși să vedeți cum arată și cum se mișcă modelele gata realizate din Counter Strike. Pentru a face acest lucru, este nevoie să aducem modelele într-un format interpretabil de către Milk Shape 3D. În meniul Tools/Half Life, există o opțiune care se numește Decompile Normal HL MDL file. Activați-o și intrați în Half-Life/cstrike/ models pentru arme sau, mai departe,

în /player/arctic pentru cazul de față. Selectați arctic.mdl și confirmați. Decompilarea va dura ceva timp în funcție de caii-putere de care dispuneți. În pasul următor, din MilkShape selectați File/Import/Half-Life SMD și mai departe selectați din /arctic/arctic.smd. Confirmați și modelul va apărea în fine în ferestrele programului. Dacă în continuare doriți să vedeți mișcarea, puteți încărca în același mod unul dintre celelalte fișiere smd, de exemplu back.smd, pentru a observa modul în care moare un terorist ș.a.m.d. Evident, din acest punct puteți opera modificări asupra obiectelor predefinite, care țin de formă, textură, animație etc., urmând ca apoi să parcurgeți drumul invers pentru a-l salva în format .mdl, adică pentru a-l face inteligibil pentru Half-Life. Atenție însă, pentru acest lucru va trebui să compilați fișierul .qc rezultat după exportul în format .smd. Acest fișier .qc este editabil și îi oferă lui MilkShape toate datele necesare pentru a crea un .mdl complet funcțional. Dacă aveți câteva noțiuni de programare, veți observa că operațiile pe care le comandă acest fișier .qc sunt extrem de ușor de înțeles și de editat. Pentru tutoriale, versiuni mai noi și alte informații, puteți accesa site-ul oficial al celor care au produs acest program http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft. Un alt program sensibil mai performant este cunoscutul 3D Studio Max, care însă nu este la îndemâna oricui și necesită cunoștințe mai avansate de modelare 3D. Dacă totuși îl preferați pe acesta, atunci este bine să știți că MilkShape 3D poate importa fișiere din 3D Studio MAX, folosind un plug-in pe care îl găsiți pe site-ul amintit mai sus.

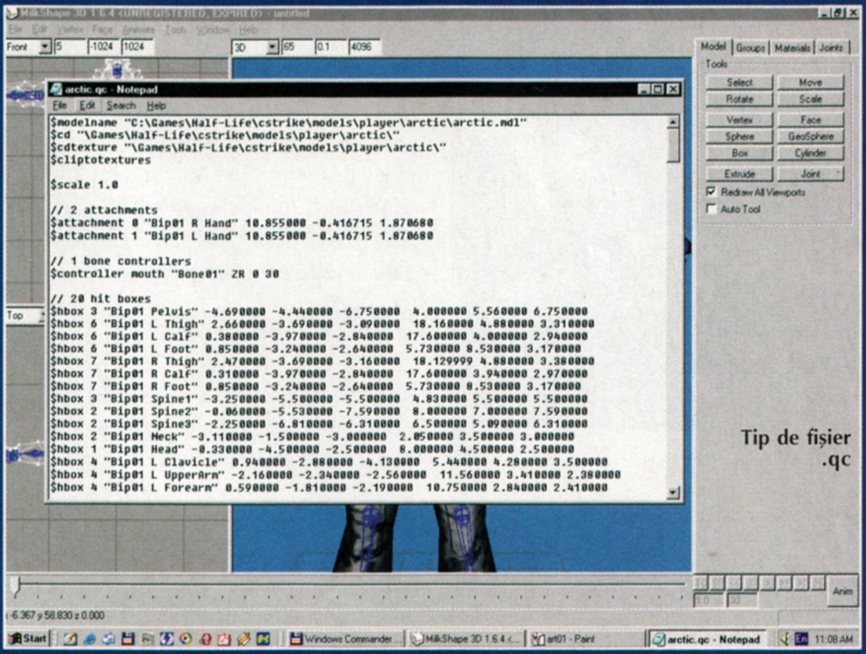
Sprite View/Wizard

Celelalte două programe aflate pe CD-ul LEVEL din această lună vă vor ajuta să creați și/sau să vizualizați sprite-uri. Procesul de execuție a acestora este extrem de simplu, iar modul de folosire a acestor programe este foarte ușor de înțeles. Oricum, după cum vă spuneam, nu vă recomand sprite-uri decât atunci când nu aveți de ales. Oricum, aveți grijă să nu uitați de specificațiile de format ale .bmp-urilor pe care vi le-am dezvăluit în numărul trecut. Sper ca informațiile oferite până acum să vă fie utile și vă doresc spor la lucru.

■ **Locke**



Arctic în MilkShape 3D



Tip de fișier .qc



Iluzie optică – dacă priviți cu atenție, puteți observa cele două programe pentru sprite-uri.

Lord of The Rings: The Two Towers

Liu Kang s-a mutat în Middle Earth



Harta satului din Rohan

Ameţiţi de succesul enorm de care s-a bucurat prima parte a ecranizării cărţii lui Tolkien şi sperând la un succes cel puţin la fel de răsunător al celei de-a doua părţi, cei de la EA au luat taurul de coarne şi au făcut pe dracu'n patru să scoată şi ei un joc pe aceeaşi temă. După ce au dat o grămadă de bani în stânga şi-n dreapta pentru a putea beneficia de vocile şi look-ul actorilor din film, EA a mai plătit o altă grămadă de bani şi pentru a se putea folosi de imagini din cele trei serii ale filmului. Da, aţi citit bine: imagini din TOATE cele trei serii ale filmului. O secvenţă destul de scurtă ne introduce în atmosfera ce va fi prezentă în cea de-a treia parte, intitulată The Return Of The King sau, pe româneşte, Întoarcerea Regelui.

De unde se pleacă şi unde se ajunge

De unde vine este clar: din Shire; unde se ajunge încă nu ştim, pentru că eroii noştri s-au cam împotmolit în Rohan. Dar să nu credeţi că au ajuns unde au ajuns printr-o modalitate logică. Nici pe departe. Niciodată nu am mai văzut o asemenea varză ieşind dintr-o poveste originală. Este ceva fenomenal ce pot face unii pe baza a trei personaje şi a trei replici din carte sau film. O asemenea aiureală nu am mai văzut de când văr-miu, la 7 ani, l-a desenat pe Greuceanu în Pădurea Letea.

Dar faptul că povestea este cu totul alta, adaptată unui adventure plin de suspans şi de acţiune, nu dăunează deloc feeling-ului pe care îl ai când joci. Asezonat pe ici, pe colo cu secvenţe din film, care printr-o tranziţie de efect trec direct în joc, Lord of The Rings este un joc ce îţi saltă adrenalina în gât şi inima îţi pulsează în ton cu vibraţiile gamepad-ului.

De la începutul jocului eşti introdus într-o atmosferă plină de haos unde, personificându-l pe Isildur, trebuie să faci faţă armatelor de orci conduse de însuşi Sauron. Acest prolog al jocului şi următoarele trei misiuni se petrec în ceea ce ar trebui să fie prima parte a cărţii, iar restul în partea a doua, care dă şi numele jocului. În fiecare misiune poţi juca cu unul dintre cele trei personaje principale ale cărţii: Legolas, Aragorn sau Gimli. După ce aţi terminat jocul şi aţi terminat şi misiunea secretă, veţi putea juca din nou cu Isildur în oricare din misiunile jocului.

Fiecare dintre personaje poate creşte prin experienţa acumulată pe câmpul de luptă, până când va ajunge la nivelul 10.

Odată cu fiecare nivel câştigat, se pot cumpăra pe baza punctelor de experienţă diferite calităţi specifice fiecăruia, cum ar fi tehnici noi şi devastatoare de a lovi cu sabia, de a trage mai bine cu arcul sau cu săgeţi mult mai bune. În principiu, upgrade-urile pe care le faci personajelor sunt aceleaşi, ele deosebindu-se doar ca nume.



Troll-ul din mormântul lui Balin.



Gimli cu adversari pe potrivă.

O, ce veste minunată

Lord of The Rings: The Two Towers este un joc desăvârșit. El reușește să ofere jucătorului un sentiment măreț și face ca cel care urmărește acțiunea să se simtă ca un martor ocular, ale cărui urechi sunt străpunse de țipetele inumane ale orcilor.

Locke, Sebah și cu BogdanS au stat lângă mine pe toată durata ultimei misiuni în care a trebuit să apăr fortăreața de la Helm's Deep, deoarece totul părea atât de veridic și de violent, încât nu se puteau desprinde de ecranul televizorului și îmi tot dădeau sfaturi cum să joc.



Lupta pentru cartea sfântă.

Titlu	Lord of The Rings: The Two Towers
Producător	EA Games
Distribuitor	EA Int.
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
On-line	lotr.ea.com
Calitate	★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05	

Inutil să vă spun că mai mult mă încurcau decât mă ajutau.

Singura problemă cu acest joc este povestea. Cei care nu au citit cartea sau n-au văzut filmele nu vor înțelege mare lucru și vor vedea în Lord of The Rings: The Two Towers doar un simplu joc cu elfi și dwarfi care dau omorul la o grămadă de orci și trolli prăpădiți. Din păcate, nu se face nici un efort pentru introducerea jucătorilor în povestea adevărată sau pentru motivarea acestora.

■ **Koniec**

PlayStation 2

Câștigătorii lunii ianuarie



La tombola **LEVEL**, Rusu Alexandru Mihai din Cluj-Napoca a câștigat un joc Iron Storm.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Best Distribution**, jocul FIFA 2003 a fost câștigat de către Giurici Iasmin din Caraș-Severin.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Ubi Soft**, jocul Evil Islands a fost câștigat de către Popa Stelian din Brașov.

La concursul **LEVEL** împreună cu **Thrustmaster**, Ghiurițan Gavril Mircea din Arad a câștigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728.

Star Fox Adventures

Jocurile pe console devin mult prea bune

Luna aceasta am avut noroc să prind două dintre cele mai bune jocuri pentru console pe care le-am văzut. Pe care le-am văzut pe consolă, evident. Pentru PlayStation 2, am avut parte de Lord Of The Rings: The Two Towers, iar pentru GameCube, am avut parte de Star Fox Adventures. Acum voi vorbi despre Star Fox Adventures. Magnitudinea pe care consolele o iau mă sperie. În curând, lucrul de care ne este cel mai frică se va adeveri. Știu că v-am tot amenințat cu această posibilitate, dar până acum o făceam ba în glumă, ba în serios. Nici eu nu prea credeam mare lucru din mitul calculatorului care se va prăbuși în fața consolelor. Dar, parcă-parcă încep să fiu din ce în ce mai speriat și mai convins de acest lucru, când văd ce minuni ies pe PS2 sau pe GameCube sau pe orice altă consolă și, lucrul cel mai rău, producătorii spun că "poate o să-l facem și pentru PC, dar nu știm sigur...".

Îmi pare foarte rău că nu prea multă lume de la noi din țară are posibilitatea de a-și cumpăra console, pentru că, să fim realiști, costă o grămadă de bani și astfel nu veți avea ocazia să jucați aceste jocuri foarte bune ce nu apar și în varianta pentru PC. Așa că aceste jocuri vor rămâne, pentru majoritatea dintre voi, doar un articol citit în LEVEL, deși ar trebui să fie mult mai mult, pentru că merită.

Dar să nu ne mai plângem de milă și să trecem mai departe.

Monsters Inc.

De obicei pornesc cu o idee preconcepută asupra jocurilor pe consolă și niciodată nu este o plăcere pentru mine să mă apuc de ele. Dar, în ultima vreme, deși am început să le joc în silă, am ajuns să nu le mai dau drumul din mână săptămâni întregi. Așa a fost și în cazul lui Star Fox Adventures. După ce a început jocul și am văzut niște animale dubioase, d-alde vulpi, broaște, iepuri și căței, care mai de care mai vorbitori și mai multifuncționali, mi-am zis: «Încă trei ore din viața mea duse pe apa sâmbetei...» și am tras o blagoslovenie știută din bătrâni.

Dar, după ce am văzut de ce este în stare jocul și pe unde mă poartă, nu am mai putut să plec acasă. Am stat cu Mike la redacție până la ora 6 dimineața, fără să ne dăm seama cum a trecut timpul. Înainte de a fi influențat de gameplay-ul fenomenal, grafica a fost cea care m-a dat pe spate. Presupun că cei mai mulți dintre voi au văzut filmul de desene animate Monsters Inc. Ei bine, dacă mai țineți minte cât de bine era făcută blana animalului ăla mare și cât de frumos se unduia

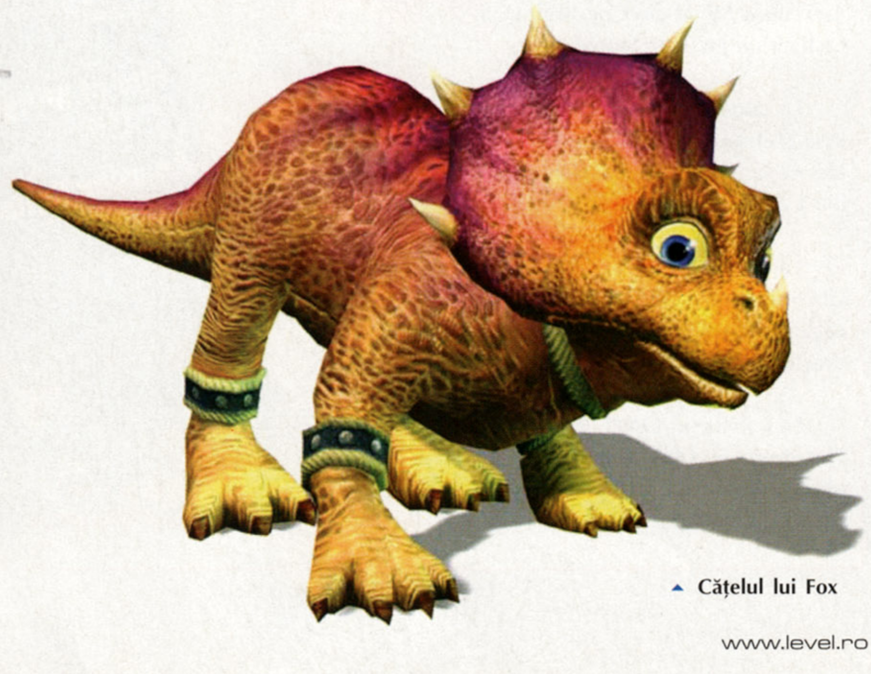


▲ Inamicul lui Fox



Pușculița lui Fox ▼





▲ Cățelul lui Fox

când se mişca, vă puteţi face o părere despre cum arată Star Fox Adventures. Tot ce te înconjoară este făcut numai spre ciuda ochiului şi a PC-ului. O animaţie incredibilă, o grafică superbă, personaje pe faţa cărora se văd trăirile interioare, totul mă face să spun că este unul dintre cele mai bune engine-uri grafice pe care le-am văzut vreodată. Totul este făcut la mare artă şi jocul merită o bilă albă gigantică. Nici după 50 de ore de joc nu am avut satisfacţia de a prinde măcar un mic bug grafic.

Ce vrea şi ce este



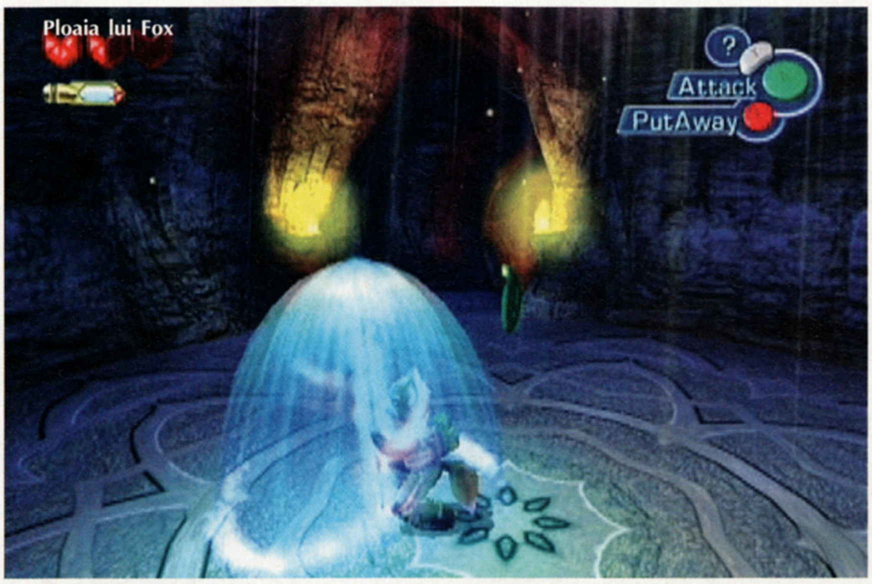
Ca niciodată, am început direct cu grafica şi nu am spus nimic despre povestea jocului. Se face că tu eşti un vulpoi cosmonaut, care, ajutat de un iepure înţelept, de un câine capitalist şi de o broască intelectuală, va trebui să salveze planeta dinozaurilor de la distrugere. Problema este că planeta respectivă este deja spartă în vreo cinci bucăţi, pe care tu trebuie să le pui cap la cap. Evident că nu este chiar atât de uşor pe cât pare, deoarece nu este de ajuns să apropii mecanic părţile scoase din planetă, pentru că magia planetei în sine se opune. Ea cuprinde în interior spiritele ce ţineau balanţa vieţii şi a morţii în echilibru, însă odată cu venirea unui general scârbos, aceste spirite au fost deranjate, s-au ofticat şi au îmbucăţit planeta.

Rolul tău este să recuperezi pietrele sacre ce ţin sub control spiritele, să le duci la locaşurile lor de baştină şi să convingi spiritele că eşti un om bun, pentru ca ele să se întoarcă în interiorul planetei, unde le este locul. Pentru a face toate acestea, trebuie să treci printr-o multitudine de aventuri, care mai de care mai haioase, mai interesante şi, multe dintre ele, dificil de rezolvat. Pe parcursul acestor aventuri, vei fi ajutat de un toiag cu puteri magice şi de Trick, un pui de dinozaur foarte simpatic, care se poartă exact ca un câine. Fără ajutorul acestuia nu vei putea face mare lucru.

Star Fox Adventures are parte de un gameplay extrem de variat. Nici nu aş fi crezut că voi putea călări păsări ce trag cu foc în corăbii plutitoare, că voi lua parte la curse nebuneşti prin munţi, suit pe un snowmobil foarte puternic şi rapid şi că voi fi legat la stâlpul caznelor de către dinozauri care se cred urmaşii sioux-ilor. Puzzle-urile de care te vei lovi vor fi, în marea lor majoritate, dificile, dacă nu chiar foarte dificile. Ele îţi vor pune la încercare atât capacitatea ta de jucător de quest-uri sinistre, cât şi dexteritatea şi viteza cu care poţi manevra control pad-ul, în perioade de timp foarte scurte. Dacă vreţi un exemplu, vă voi spune despre testul la care eşti supus de către un spirit. A fost unul dintre cele mai stresante din tot jocul. Trebuia să îi arăt spiritului că nu mă sperii foarte uşor, aşa că trebuia să ţin «indicatorul fricii» pe un panou, fără a-l muta dincolo de limitele permise. La apariţia fiecărui monstru, personajul meu se speria şi indicatorul sărea spre partea interzisă. Cinci ore am stat la testul respectiv, pentru că la fiecare mişcare a controlerului i se imprima o mişcare în crescendo, care trebuia contracarată cu o mişcare perfectă, pentru a aduce indicatorul unde trebuie. Şi este greu, credeţi-mă.



Pretena **lui Fox**



Ploaia lui Fox

Colac peste pupăză

Jocul creează o dependenţă uriaşă. Mult timp am fost sub vraja lui. Nu îmi mai găseam timp pentru altceva şi a fost nevoie de venirea sesiunii, când am avut un mini-concediu pentru a învăţa ceva, ca să pot scăpa de sub influenţa pe care Star Fox Adventures o avea asupra mea. Jocul este minunat şi merită cumpărat pentru că... merită. Încercaţi să scăpaţi de reţinerile legate de jocurile pentru console, pentru că acestea devin din ce în ce mai bune; dovada – Star Fox Adventures.

■ **Koniec**

Titlu	Star Fox Adventures
Producător	Rare
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Calitate	★★★★★

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97

Super Mario Sunshine

Vopseaua ucigașă și merele de aur



Se pare că pe mine pică tot timpul măgăreața cu jocurile pe console. Poate că sunt cel care scrie cel mai prost dintre toți redactorii sau poate pentru că sunt cel mai bun și mă pot descurca în orice condiții. Bineînțeles că toți veți spune că sunt cel mai bun și trebuie ca fiecărei rubricii a revistei să i se acorde atenția cuvenită și un talent pe măsură. La fel de bine înțeles este și faptul că nu vă voi contrazice, pentru că aveți dreptate. Ca întotdeauna, aveți dreptate.

Așa că îmi voi da interesul să iasă un articol perfect ca toate cele scrise de mine până acum. Cu toate că jocul este o prostie, toată puterea mea de muncă va fi concentrată pentru a scrie o prezentare a jocului cu o cât mai mare obiectivitate și cât mai multe detalii fizice, psihice și materialistico-banale posibile.

Și vine jocul cu pași mari

Ca să vă spun cu ce se mănâncă jocul, trebuie să spun doar trei cuvinte: miere, viezure, cartof. Ba nu... astea le spunea Decebal lui Pașa Hassan în bătălia de la Posada. Cuvintele potrivite ar fi vopsea, apă, navă spațială și prințesă simandicoasă. După ce Super Mario Brother nr. 1 a fost nevoit să aterizeze într-un loc cu răcoare și verdeață pentru a repara nava cu care el, încă un personaj dubios, și o prințesă trasă ca prin inel trebuiau să ajungă departe, a fost nevoit să reorganizeze trupele de salubrizare ale unui oraș în lupta cu vopseaua.

Să nu credeți acum că vopseaua era una liniștită, care tot ce-și dorea era să ajungă tapet, ci una năbădăioasă. Voia cu tot dinadinsul să cucerească tot orașul, să se autoproclame primar și să ia de soție pe fata unui cizmar bătrân și nevricos. Și toate astea pentru că cei care au ambalat-o nu i-au asigurat un capac cuviincios și pe măsură, astfel că s-a uscat și avea toate șansele să rămână fată bătrână.

După ce Mario pune mâna pe o stropitoare indigenă, începe să propovăduiască legea și disciplina igienico-sanitară atât de necesară într-un mediu urban semi-dezvoltat. Stropitoarea, fiind una extraterestră, a început să îi vorbească lui Mario, să îi dea indicații despre ce să facă, cum să facă și cui să îi facă ce trebuie să-i facă. În mod foarte normal, lui Mario nu îi conveneau toate aceste pretenții simandicoase ale stropitoarei și astfel a apărut un conflict. Dar, după cum suntem deja obișnuiți, mulțumită filmelor de acțiune de la televizor, cu aceste intrigi și conflicte între eroi de sex diferit, toate aceste nemulțumiri se transformă într-o idilă foarte romantică între un mustăcios în toată regula și o stropitoare foarte frumoasă și extrem de imobilă. După ce au reușit să curețe orașul de toată vopseaua din oraș, Mario și stropitoarea au trăit fericiți pân' la adânci bătrâneți cu o grămadă de nepoți care mai de care mai mustăcioși și mai plini de apă.

Mustind de seva creației

După ce mi-am făcut din nou datoria cu prisosință, prezentându-vă un alt joc ce beneficiază de o personalitate foarte puternică, de un storyline de excepție și de un feeling pe măsură, sper că îmi voi putea permite să mă duc acasă și să dorm neîntors o săptămână. Doar sper, pentru că știu că realitatea este alta... una cruntă și dureroasă: nu voi rezista să dorm o săptămână neîntors, deoarece fără excepție după o perioadă maximă de 16 ore de somn, mă strigă baia. Nevoile mele fiziologice sunt acerbe.

■ Koniec

Titlu	Super Mario Sunshine
Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Skin Media tel. 021-231.50.97
Calitate	★
ON-LINE	supermariosunshine.com

Consolă GameCube oferită de Skin Media, tel. 021-231.50.97



Mario se dă cu igiena prin aer.



Curcubeul aromelor Skiltes.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

❑ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
❑ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
❑ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

03/03

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

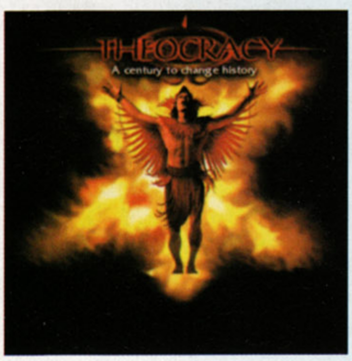
❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Windows XP	85.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. .... ❑ ordinul de plată nr. ....

talon de comandă 03/03



Tombola LEVEL și Ubi Soft

Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Theocracy.

1 **Câte tipuri de monster trucks există în jocul Monster Jam: Maximum Destruction?**

a) 5 b) 30 c) 50

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului Monster Jam: Maximum Destruction din acest număr.

Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ❑

03/2003

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Game Boy Advance

De data aceasta, am ocazia să vă prezint un joc ce are probabil cea mai bună grafică pentru GBA și încă două care însă nu ies în evidență în mod deosebit.

Consolă Game Boy Advance și jocuri oferite de Skin Media. Tel. 021-231.50.97

GAME BOY ADVANCE

Star Wars: The New Droid Army

Deși au trecut peste 25 de ani de la lansarea primului film al trilogiei Star Wars atât în cinematografie, cât și în industria jocurilor, nu se simte nici o urmă de demodare a subiectului. Prin noile facilități oferite de suportul hardware al GBA-ului avem posibilitatea să testăm ultima găselniță pe marginea Războiului Stelelor. Ea se numește The New Droid Army și apare într-o perspectivă izometrică pe ecranul GBA-ului. Storyline-ul



este previzibil, în sensul că acel diabolic conte Goku plănuiește să creeze o nouă armată de droizi cu care... cred că e clar ce vrea să facă cu ea. Cea mai mare parte a acțiunii se desfășoară în binecunoscuta lume Tatooin, care se prezintă în forma obișnuită, deșertică. Din punct de vedere



al gameplay-ului, jocul este suficient de bun. Vei intra în pielea lui Anakin Skywalker care cu sabia lui laser va rupe aproape tot ceea ce mișcă, de la șobolani până la droizi. Grafic, jocul este excepțional, animația personajelor fiind deosebită. Combo-urile pe care Anakin le-a învățat sunt spectaculoase și pline de caracter. Păcat că povestea nu este deosebită și după câteva ore de joc cantitatea de inamici devine un pic prea mare. Mai există și așa-numitele abilități speciale, Forțele, pe care le înveți pe parcurs și care nu folosesc la nimic. În ceea ce privește posibilitățile de salvare, aici este introdus un sistem de parolă din trei caractere pentru fiecare nivel în parte, la fel ca pe vremea Spectrumului. Astfel, avem de-a face cu un joc ce oferă aproape tot ce se poate oferi pentru o consolă GBA, dar care este ușor umbrit de impresia de comercial pe care o lasă.

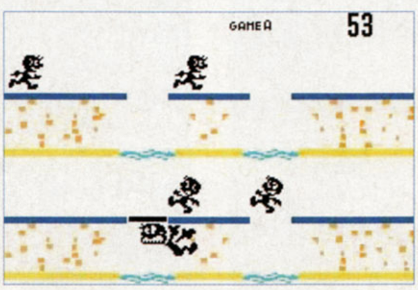
Producător Helix
Distribuitor THQ
CALITATE ★★★★☆

Game & Watch Gallery Advance

Dacă ați fost fani înrăiți ai variantelor mai vechi de Game Boy, acest pachet de jocuri vine cu o doză mare de melancolie. Veți putea juca câteva jocuri foarte vechi fie în forma clasică pe



care o aveau acum 10 ani, fie într-o formă mult îmbunătățită grafic. Acestea sunt Donkey Kong Jr., Donkey Kong 3, Boxing, Fire, Rainshower și Mario Cement Factory. Dacă aveți de gând să achiziționați acest pachet, atunci eu vă recomand Fire, Rainshower și Mario Cement Factory care sunt chiar drăguțe. Celelalte sunt recomandate copiilor sub

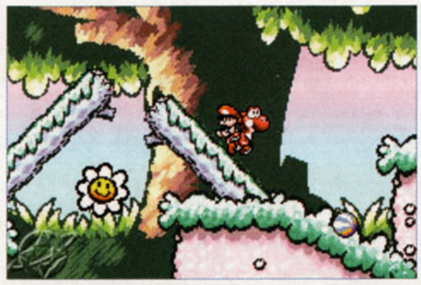


7 ani datorită simplității lor. Per total, fiind o singură casetă cu șase jocuri, este recomandată copiilor care abia au făcut cunoștință cu GBA-ul.

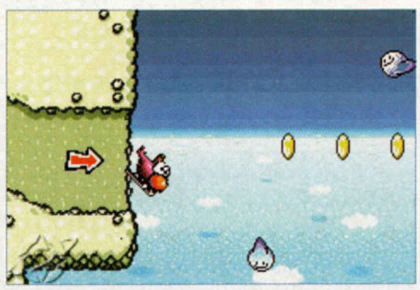
Producător Nintendo
Distribuitor Nintendo
CALITATE ★★★☆☆

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Unul dintre jocurile destul de așteptate în Japonia, Super Mario Advance 3, este de o calitate demnă de orice joc



Mario. Deși nu sunt fanatic, totuși pot spune că acele jocuri foarte bine condimenate din ciclul jump&run au parte de un nou membru, destul de proeminent ca prezență. Din nefericire, pentru mine jump&run-urile sunt mult prea condimentate și după ce iau o gură, trebuie să le las. Asta e. Gastrita! Oricum, dragi



părinți, dacă doriți să faceți încă un cadou copilului, Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 poate fi o alegere destul de bună.

Producător Nintendo
Distribuitor Nintendo
CALITATE ★★★☆☆

■ **Locke**

HarDwarE

Dell Inspiron 2600



Soluțiile mobile oferite la ora actuală acoperă o gamă foarte diversă de clienți. Un astfel de sistem mobil vine și din partea celor de la Dell. Puterea de calcul a acestui laptop este dată în special de procesorul Intel Mobile Celeron ce rulează la o frecvență de 1200 MHz. Memoria RAM existentă în acest sistem este de 128 MB PC 133 SDRAM din care, cu acordul utilizatorului, se poate aloca un anumit procent și plăcii video încorporate. Chipset-ul grafic ce stă la baza acesteia este un Intel 830 MG. Sistemul audio de tipul AC'97 are la bază chipset-ul Sigmatel 9700. Pentru audiție, Dell Inspiron 2600 este dotat cu două speakere de 1 W, cu o impedanță de 4 ohmi.

Display-ul are o diagonală de 15 inch și un unghi de vizibilitate de 40 de grade. Rezoluția maximă suportată de acesta este de 1024 x 768 la o adâncime de 16,8 milioane de culori, cu un refresh maxim de 60 Hz. Acumulatorul este de tipul 8 cell Smart lithium ion și este capabil să mențină sistemul online între 2 și 4 ore.

Pentru stocarea datelor, sistemul are în dotare un hard disk IBM Travelstar de 20 GB la 4200 RPM. În momentele în care spațiul de lucru nu este prea mare, se poate folosi, în loc de maus, Touch Pad-ul inclus în imediata apropiere a tastaturii. Precizia poziționării orizontale / verticale este de 240 cpi, iar suprafața de utilizare este cuprinsă între 64 x 48 mm.

Dell Inspiron 2600 are în dotare toată gama de porturi, începând cu portul pentru imprimantă, portul PS/2 pentru mausul extern, porturi USB și terminând cu portul pentru extensia semnalului video pe un alt monitor extern. Soluțiile de conectare cu alte medii sunt și ele prezente. În acest sens, pentru conectarea la o linie de telefon se poate folosi modemul intern compatibil v.92, ce rulează la o viteză maximă de 56 K. Adaptorul de rețea încorporat oferă cea mai bună soluție pentru conectarea laptop-ului la o rețea Ethernet 10/100. Pentru extensie, există și un port PC Card cu 68 de pini, în care se pot monta diverse alte carduri de extensie de tip PCMCIA.

Denumire: Dell Inspiron 2600
Gen: Laptop
Producător: Dell
Distribuitor: Microline International
Telefon: 021-3029720
Preț: 939 USD (fără TVA)
Calitate:

Noi harddisk-uri cu 10.000 RPM

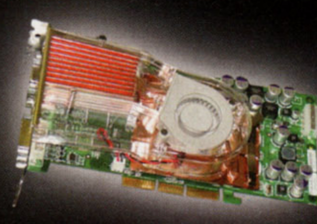
În ciuda stagnării tehnologice din ultima vreme de pe piața de HDD-uri, Western Digital dorește să se impună pe piață cu noi modele de harddisk-uri ale căror platane să se rotească cu 10.000 RPM. La capitolul inovații, Western Digital a ocupat întotdeauna prima poziție, ea fiind cea care a lansat pe piață primele HDD-uri cu 8 MB de memorie cache, și primele HDD-uri ce aveau în componență platenele de 60 GB.

Noile modele cu 10.000 RPM vor fi disponibile doar pentru interfețele Serial-ATA.



Informații recente despre GeForce FX

Conform informațiilor oferite de site-ul HardOCP.com, legate de ceea ce se numește GeForce FX 5800 Ultra, placa video ce va dispune de acest chipset va avea în construcție și un nou sistem de răcire. Exceptând designul acestuia, cooler-ul își va mări sau micșora numărul de rotații în funcție de cât de solicitat va fi chipset-ul grafic. În acest caz există posibilitatea ca în momentul în care se rulează aplicații 2D, cooler-ul să își reducă numărul de rotații la zero. Acest lucru va diminua simțitor zgomotul produs de sistem.



Philips JackRabbit 32RWDV



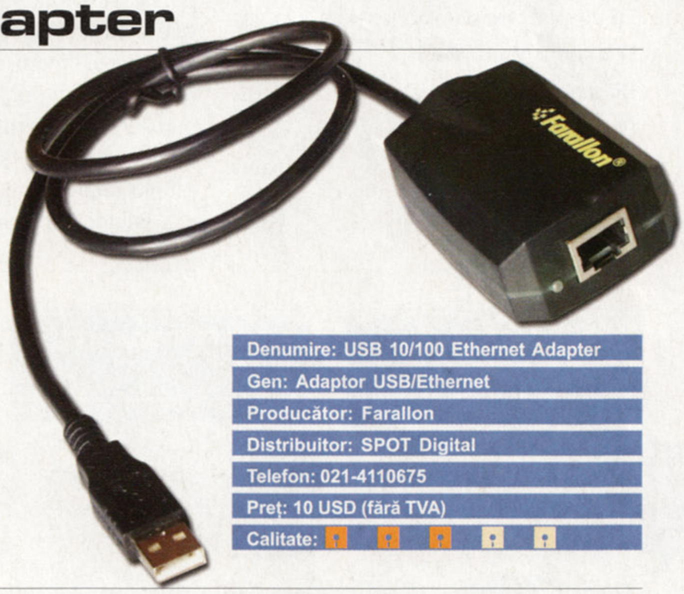
Noțiunea de unitate CD-RW externă începe să încânte din ce în ce mai multă lume. Dacă această unitate este și DVD, atunci cu atât mai bine. Pur și simplu, puteți să vizionați filmele de pe DVD-uri direct pe TV. Designul deosebit de care se face "vinovat" atrage într-o oarecare măsură atenția prietenilor și îi va face pe mulți să își pună diverse întrebări în legătură rolul pe care îl are acest dispozitiv pe respectivul birou.

Philips JackRabbit dispune de toți conectorii necesari pentru a facilita această manevră (video și audio out). Pentru controlul de la distanță se folosește o telecomandă cu infraroșii, inclusă în pachet. Cu ajutorul ei, se pot realiza operațiuni ca și în cazul unui Video Player.

Conexiunea cu PC-urile se realizează prin intermediul portului USB (recomandat fiind USB 2.0). În această configurație se pot scrie CD-uri la o viteză maximă de 40X, rescrierea mediilor RW putându-se face la maxim 10X.

Denumire: JackRabbit 32RWDV
Gen: CD-RW/DVD Player
Producător: Philips
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-3127507
Preț: 262 USD (fără TVA)
Calitate:

Farallon Ethernet Adapter

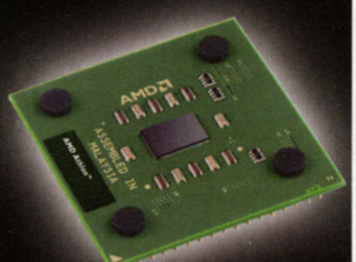


Tot din categoria accesoriilor externe face parte și acest adaptor USB. Rolul acestuia este acela de a înlocui o placă clasică de rețea. Modul de instalare este foarte simplu: tot ce aveți de făcut este să conectați adaptorul la unul din porturile USB și apoi să îi instalați driverele. Configurarea adaptorului se realizează în același mod ca și în cazul unei plăci de rețea. Viteza de transfer a datelor este de 100 Mbps. Adaptorul poate funcționa în diferite configurații: 10, 100 Full sau Half Duplex. Toate aceste stări de funcționare sunt semnalizate utilizatorului prin semnale luminoase redate de diodele luminiscente aflate pe partea superioară a dispozitivului. Cablul de legătură între adaptor și portul USB are aproximativ 1 metru. Un alt avantaj al acestui produs este acela că nu necesită folosirea unei surse de alimentare externe.

Denumire: USB 10/100 Ethernet Adapter
Gen: Adaptor USB/Ethernet
Producător: Farallon
Distribuitor: SPOT Digital
Telefon: 021-4110675
Preț: 10 USD (fără TVA)
Calitate:

Amânare de la AMD

Oficialii companiei AMD au făcut public un comunicat din care reiese că procesoarele Athlon 64 pentru stații de lucru desktop vor fi amânate pentru luna septembrie a acestui an. Motivele principale ale acestei reevaluări au fost legate în principal de absența de pe piață a unui sistem de operare care să lucreze cu astfel de procesoare pe 64 de biți. Pe de altă parte, se zvonește că tehnologia SOI (Silion-On-Instalator) (tehnologie de 0,09 microni) nu este încă stăpânită prea bine de AMD.



Vești proaste pentru DDR II

Cele mai aprinse discuții la Californian Platform Conference 2003 au fost legate de noile memorii DDR II. În urma acestor discuții se pare că acest tip de memorii va fi disponibil pentru PC-uri începând cu anul 2005. Excepția de la regulă o vor face cei de la Samsung, care prezic lansarea lor în 2004. Principalele motive ale acestei amânări par a fi legate de viitoarele lansări ale chipset-urilor Intel Springdale și Intel Canterwood. Aceste chipset-uri vor apărea pe piață doar cu implemenarea suportului pentru memorii DDR 400 (DDR I).



Sony VPL-CS5

Sony VPL-CS5 face parte din gama de microproiectoare destinate clasei office și home use. Rezoluția maximă a imaginii proiectate, a cărei diagonală poate fi cuprinsă între 40 și 150 inch, este de 800x600. Imaginile pot fi proiectate de la o distanță cuprinsă între 1,5 și 7 metri. Acest proiector suportă formatele video PAL, SECAM, NTSC, NTSC 4.43, PAL-M și PAL-N. Durata medie de viață a lămpii este de 2.500 de ore și are o putere de 165 W. Pentru situațiile în care nu aveți un sistem audio, Sony VPL-CS5 dispune de o intrare pentru semnal audio mono. Butoanele de configurare sunt foarte bine mascate, ușor de folosit și se încadrează perfect în peisaj. Greutatea medie a proiectorului este de 2,7 kg.



Telecomanda cu ajutorul căreia se pot face anumite setări de la distanță este și ea prezentă. Având un design compact și fiind ușor de folosit, ea dispune de un mini-laser, folosit cu precădere în cadrul unor prezentări unde este necesar să atrageți atenția asupra unui anumit aspect.

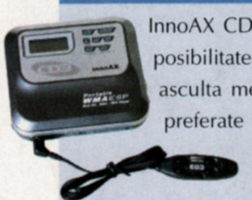
Pentru transportul «dispozitivului de iluminat», producătorii au inclus în pachet și un fel de mini-geantă, foarte compactă și destul de încăpătoare, în care se mai pot transporta și alte obiecte necesare unei prezentări de succes.

CARACTERISTICI

Sistem:	3 x Polysilicon LCD
Rezoluție:	SVGA (800x600)
Keystone:	+/-15°
Frecvența Orizontală:	19-92kHz
Frecvența Verticală:	48-82Hz
Diagonală imagine:	100 – 350 cm
Distanță proiectare:	1.5- 7.5 m
Nivel Zgomot:	43 db
Putere Consum:	240W

Denumire: Sony VPL-CS5
Gen: Proiector Digital
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-2225041
Preț: N/A
Calitate:

Portable WMA / MP3 Player



InnoAX CD3 vă oferă posibilitatea de a asculta melodiile preferate oriunde și oricând. Ca medii de stocare, se pot folosi miniCD-urile de 185 MB. InnoAX CD3 poate citi atât discuri cu date (MP3-uri, WMA-uri), cât și miniCD-uri în format audio. Navigarea prin meniuri se realizează cu ajutorul butoanelor de pe player sau cu ajutorul controlerului inclus pe firul căștilor.

Denumire: InnoAX CD3
Gen: MP3 Player
Producător: InnoAX
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-2217377
Preț: 92 USD (fără TVA)
Calitate:

ABIT IT7-MAX2



Este o placă de bază foarte performantă, destinată procesoarelor Pentium 4. Dotările remarcabile precum SATA, USB 2.0, sunet pe 6 canale, Fireware și Raid 0/1/0+1 fac din aceasta una din cele mai performante plăci de bază din această categorie. ABIT IT7-MAX2 oferă și o putere de calcul ridicată datorită prezenței chipset-ului Intel 845E, a FSB-ului la 533 MHz și a suportului pentru memorii DDR266.

Denumire: IT7-MAX2
Gen: Placă de bază
Producător: ABIT
Distribuitor: Tape Computer
Telefon: 021-3305783
Preț: 186 USD (fără TVA)
Calitate:

Dr. Thermal cooler



Dacă simțiți că procesorul începe să dea semne de oboseală, e timpul să îl duceți la doctor. În mod sigur, acesta îi va aplica o compresă rece și colorată. În scurt timp, veți vedea că procesorul își va intra din nou în formă și se va apuca de treburile casnice pentru care a fost conceput. Acest tratament se poate aplica doar procesoarelor AMD care au sensibilitate la "gripă".

Denumire: Ti-H748EN
Gen: Cooler
Producător: Dr. Thermal
Distribuitor: Tape Computer
Telefon: 021-3305783
Preț: 15 USD (fără TVA)
Calitate:

Toshiba 5 GB PCMCIA II HD



Stocarea sau transportarea datelor au pus probleme de foarte multe ori. Un astfel de dispozitiv, puțin mai gros decât un card bancar, a fost lansat pe piață de către Toshiba. Capacitatea de 5 GB este mai mult decât suficientă pentru a stoca sau transporta date de pe un laptop pe altul. Rata medie de transfer este de 5 MB/s, ținând cont de cele 3.990 RPM.

Denumire: PCMCIA II HD 5 GB
Gen: Harddisk
Producător: Toshiba
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: 319 USD (fără TVA)
Calitate:

Wireless Broadband Router + Access Point



Tehnologia rețelelor wireless este la ora actuală un domeniu care câștigă din ce în ce mai mulți adepți. O astfel de soluție all-in-one este oferită și de cei de la Trendnet. Acest dispozitiv poate înlocui cu succes un calculator, un switch și un access point.

Dacă aveți o conexiune la Internet și doriți să o împărțiți și cu alți prieteni, nu mai aveți nevoie de altceva decât de un astfel de dispozitiv. Implementarea hardware de care dispune permite managementul traficului de date înspre și dinspre Internet, către toți utilizatorii din rețeaua care este legată la acest produs.

Pentru realizarea unei rețele, acest dispozitiv dispune de un switch 10/100 intergrat cu patru porturi.

În situația în care nu se poate lega un computer «în rețea» prin cablu UTP, se oferă și posibilitatea conectării acestuia prin metode wireless. Dotat cu o astfel de placă de rețea wireless, acel computer poate comunica cu restul utilizatorilor din rețea la o viteză maximă de 22 Mbps.

Managementul router-ului se face prin intermediul unui browser de Internet, iar din două clicuri și trei mișcări ați pus în picioare un «server» cu cel mai performant firewall. În acest fel, toate calculatoarele rețelei sunt puse la adăpost de eventualele atacuri ale unor «binevoitori» care vor să lase ceva urme în respectivele calculatoare.

Denumire: TRENDnet TEW-311BRP
Gen: Rețea Wireless
Producător: TRENDnet
Distribuitor: Depozitul de Calculatoare
Telefon: 021-2217377
Preț: 130 USD (fără TVA)
Calitate:

Creative Infra Receiver CIMR 100



Câteodată pur și simplu îți vine foarte greu să te ridici din fotoliul confortabil și să te duci la calculator ca să schimbi nu știu ce clip video care tocmai se terminase. Problemă rezolvată: Creative Infra Receiver este un sistem format dintr-o telecomandă și un receptor care, împreună cu softul ce le însoțește, vă permite să vă controlați computerul de la distanță.

Denumire: Infra Receiver
Gen: Multimedia
Producător: Creative
Distribuitor: SPOT Digital
Telefon: 021-4110675
Preț: 10 USD (fără TVA)
Calitate:

Auto DC Power Adaptor



Sursa de energie a fost întotdeauna considerată o problemă pentru sistemele portabile. În situația în care călătoriți foarte mult cu mașina, există acest adaptor de brichetă ce poate furniza suficientă energie unui laptop sau notebook, indiferent de voltajul la care se alimentează sau tipul de conectori existenți pentru alimentarea externă.

Denumire: DC Power Adaptor
Gen: Accesorii
Producător: CE
Distribuitor: SPOT Digital
Telefon: 021-4110675
Preț: 40 USD (fără TVA)
Calitate:

Planet KVM Switch



Switch-ul KVM 1600 permite controlul a până la 16 PC-uri diferite, folosind același monitor, aceeași tastatură și același maus. Cele două butoane de pe panoul frontal permit selectarea unui port la care este conectat un anumit computer. Display-ul OSD afișează numărul portului selectat, astfel încât să nu vă rătăciți printre diversele desktop-uri deja existente.

Denumire: KVM-1600 Switch
Gen: KVM Switch
Producător: Planet
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-2117090
Preț: 266 USD (fără TVA)
Calitate:

ASUS P4G8X Deluxe



ASUS P4G8X Deluxe oferă cel cel mai natural environment pentru procesoarele Pentium 4, datorită chipset-ului Intel E7205 cu al său suport pentru tehnologia Hyper-Threading. Alături de opțiuni ca BroadCom Gigabyte LAN, AGP 8X, Dual-Channel DDR, SATA și C.P.R. (CPU Parameter Recall), această placă de bază confirmă pe toate liniile calitatea produselor oferite de brand-ul ASUS.

Denumire: P4G8X Deluxe
Gen: Placă de bază
Producător: ASUS
Distribuitor: Depozitul de Calc.
Telefon: 021-2217377
Preț: 226 USD (fără TVA)
Calitate:

Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick



Libertate, dulce libertate. Astfel aș descrie în câteva cuvinte caracteristica principală a acestui model de joystick. Logitech Freedom Joystick scapă utilizatorul de grija ce trebuie acordată întinderii și montării cablurilor ce se adună pe biroul acestuia, odată cu fiecare accesoriu cumpărat. Se leagă receiver-ul la portul USB, se montează două baterii în baza joystick-ului, se mai instalează și un driver, dacă mai este necesar, și ești gata de bătălie.

Logitech Freedom are în componență nu mai puțin de 10 butoane, un throttle, o "pălăriuță" opt direcțională și, ceea ce este considerat cel mai important element, stick-ul, cu care se controlează direcția de mers a unui Boeing ☺.

Tot ansamblul este foarte bine conceput, însă din păcate există și câteva minusuri. Primul dintre ele, nu neapărat și cel mai important, este lipsa force feedback-ului. A doua bilă neagră este legată de butoanele de pe stick. Că ar fi ele prea sensibile ar mai merge, dar amplasarea lor foarte aproape unul de celălalt devine uneori destul de incomodă. Totuși, cu puțină atenție, controlul lansării rachetelor se poate realiza destul de bine, având grijă ca "ținta" propusă să fie atinsă.

Toate acestea, la care se adaugă un design excepțional, fac din acest game controller un instrument perfect pentru cei care iubesc la nebunie simulatoarele de zbor și spațiale.



Denumire: Freedom 2.4 Cordless Joystick
Gen: Joystick
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-2225041
Preț: 76 USD (fără TVA)
Calitate:

QuickVideo WeeCam



Acest model de Web Cam a fost special conceput pentru acei utilizatori de PC-uri mai vechi, fără porturi USB. WeeCam este singura cameră video de pe piață ce folosește ca mijloc de comunicare cu PC-urile interfața paralelă (LPT1), fiind perfect compatibilă și cu sistemele de operare mai vechi. Din păcate, focus-ul acestei camere se realizează manual.

Denumire: WeeCam
Gen: Web Cam
Producător: EarthLink
Distribuitor: SPOT Digital
Telefon: 021-4110675
Preț: 18 USD (fără TVA)
Calitate:

D-Link MP3 Player / Recorder



MP-105 este un MP3 Player foarte reușit din punctul de vedere al ergonomiei, datorită interfeței user-friendly ce facilitează controlul foarte simplu și elegant al funcțiilor acestuia. Pentru stocarea melodiilor, MP-105 deține un flash memory de 32 MB, existând posibilitatea de a o extinde până la 64 MB. Transferul de date către player se realizează prin intermediul portului paralel.

Denumire: MP-105
Gen: MP3 Player
Producător: D-Link
Distribuitor: SPOT Digital
Telefon: 021-4110675
Preț: 55 USD (fără TVA)
Calitate:

Planet Fast Ethernet Switch



Compatibil cu toate standardele în ceea ce privește rețelistica, acest model de switch poate închega o mini-rețea de 8 calculatoare la o viteză de maxim de 100 Mbps. Indicatoarele pe bază de LED-uri sunt extrem de utile pentru diagnosticarea și detectarea eventualelor erori ce ar putea să apară în timpul funcționării switch-ului.

Denumire: 10/100 Mbps SW-801
Gen: Desktop Switch
Producător: Planet
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-2117090
Preț: 38 USD (fără TVA)
Calitate:

Sparkle GeForce4 Ti 4200



Având în compunere un număr de 128 MB DDR memorie video, plus funcțiile de VIVO, adică funcții de Video In și Video Out, această placă grafică oferă tot ce avem nevoie în materie de imagini 3D. Folosind din plin funcțiile slotului AGP 8X, rezultatele obținute în teste o plasează sigur pe podiumul plăcilor grafice 3D.

Denumire: GeForce4 Ti 4200 8X
Gen: Placă video
Producător: Sparkle
Distribuitor: Elsaco Electronics
Telefon: 0231-514278
Preț: 156 EURO (fără TVA)
Calitate:

Prolink PixelView Video Maker USB

PixelView Video Maker USB oferă posibilitatea de a vizualiza programe TV direct pe monitorul computerului dumneavoastră. Fiind un dispozitiv extern, avantajele oferite de acest produs sunt ceva mai multe decât cele ale unui TV Tuner intern. În primul rând, nu mai este necesar să vă deschideți carcasa computerului pentru a instala diverse plăci TV. Pur și simplu conectați acest TV Tuner extern prin intermediul portului USB. Din punctul de vedere al conectorilor de Video In, stăm foarte bine. Pe lângă clasicul conector pentru cablu coaxial, se găsesc 3 conectori RCA (video + sunet stereo) și un conector S-Video. Cu ajutorul acestor conectori se poate recepționa semnal video din alte surse, cum ar fi Video Player-e, Camere Video ș.a. Prolink PixelView Video Maker USB este compatibil cu toate rețelele de televiziune prin cablu, recepționând toate canalele indiferent de banda pe care sunt emise. Fiind un produs hardware extern, există posibilitatea de a captura semnal video în timp real (MPEG2) chiar și în timp ce vizionați acel post TV. Softul ce însoțește acest produs permite alegerea celui mai bun codec video și audio în funcție de rezoluția și calitatea imaginilor.

Controlul de la distanță se realizează prin intermediul unei telecomenzi incluse în pachet. Cu ajutorul acesteia se pot controla toate aspectele legate de imaginile video, canale, sunet etc.



Denumire: Prolink PixelView Video Maker USB
Gen: TVTuner
Producător: Prolink
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-3127507
Preț: 183 USD (fără TVA)
Calitate:

Logitech MX300



Față de un maus obișnuit, MX300 dispune de unul dintre cele mai puternice engine-uri optice, cu ai săi 4.7 megapixeli/secundă. Rezoluția cursorului este de 800 dpi, oferind o precizie fermă în cazul jocurilor în care mausul este folosit ca principala unealtă de control al acțiunilor. Remarcăm și prezența unui buton Quick, cu rol de navigare mai facilă printre aplicații.

Denumire: MX 300
Gen: Maus
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-2225041
Preț: 49 USD (fără TVA)
Calitate:

Hercules 3D Prophet 9000 PRO



Spre deosebire de varianta inițială, cea de-a doua ediție a lui Prophet 9000 se lansează pe piață cu un portofoliu ceva mai îmbogățit. În acest sens, memoria video totală numără 128 MB, iar funcțiile de AGP 2X/4X au fost modificate astfel încât să funcționeze și pe plăcile de bază cu suport pentru AGP 8X. Accesoriile au rămas, din păcate, aceleași.

Denumire: 3D Prophet 9000 PRO
Gen: Placă Video
Producător: Hercules
Distribuitor: UBI Soft România
Telefon: 021-2316769
Preț: 149 USD (fără TVA)
Calitate:

Dr. Thermal Ti-T707TN



Acest tip de cooler a fost special conceput pentru procesoarele Pentium 4 ce rulează la o frecvență mai mare de 3 GHz. Deși cantitatea de căldură disipată de acestea nu este foarte mare, acest tip de cooler se încadează perfect în profilul utililizatorului care dorește să stoarcă și ultima picătură de "putere" din ghearele încleștate ale procesoarelor.

Denumire: Ti-T707TN
Gen: CPU Cooler
Producător: Dr. Thermal
Distribuitor: Tape Computer
Telefon: 021-3305783
Preț: 19 USD (fără TVA)
Calitate:

Canon Lide20 Scanner



La categoria accesoriilor USB 2.0, putem include și acest scanner de birou. Printre performanțe lui se numără rezoluția optică de 600x1200 dpi, 9600 dpi prin interpolare software și adâncimea de culoare pe 48 de biți. În situațiile în care avem de scanat suprafețe din anumite cărți de exemplu, se apelează la funcția Z-lid pentru a mări distanța între suprafața de scanare și capacul ce-l acoperă.

Denumire: CanoScan Lide 20
Gen: Scanner
Producător: Canon
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-3127507
Preț: 79 USD (fără TVA)
Calitate:

Logitech MX 700



MX 700 reprezintă ultima găselniță a celor de la Logitech în domeniul mausilor. Spun asta deoarece acesta include toate facilitățile de care un utilizator ar avea nevoie: design modern, maus fără fir și optic. Rezoluția optică este de 800 dpi, ceea ce îi conferă o precizie deosebită. La capitolul butoane, MX 700 stă foarte bine. În ajutorul rotiței de scroll vin două butoane, la a căror apăsare navigarea unui document sau a unei pagini web se poate realiza extrem de simplu și repede. La apăsarea butoanelor laterale se poate naviga înainte și înapoi printre paginile web preferate.

Toți aceia dintre voi care au mai avut de-a face cu un maus cordless știu cum este când bateriile rămân încet-încet fără suflare. Acest lucru nu se mai întâmplă în cazul lui MX 700, deoarece el este însoțit și de un set de acumulatoare ce se reîncarcă automat în momentul în care plasați mausul în suportul special creat în acest scop.

■ **BogdanS**



Denumire: MX 700 Cordless Optical
Gen: Maus
Producător: Logitech
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-2225041
Preț: 89 USD (fără TVA)
Calitate:

GET MOBILE

Nokia 8910i



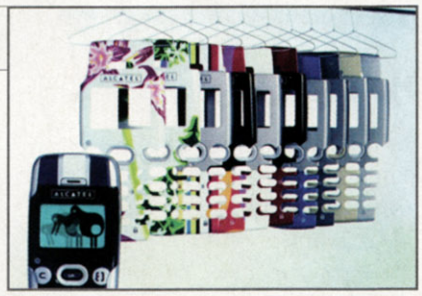
Ultimul model de terminal GSM produs de concernul Nokia face parte din clasa de lux. El dispune de cea mai avansată tehnologie GPRS, HSCDS și Bluetooth. Spre deosebire de modelele anterioare, noul 8910i a suferit schimbări majore în ceea ce privește designul, fapt datorat în special celor care s-au plâns cu privire la diferite aspecte ale ergonomiei modelului anterior. Pe ecran pot fi afișate imagini la o adâncime de 4.096 de culori, cu o rezoluție de 128 x 128 pixeli. În memoria telefonului pot fi stocate până la 500 de nume a câte 3 numere de telefon. Funcțiile software includ: alarmă, calendar, 2 jocuri, template-uri pentru mesaje scrise și peste 35 de ringtone-uri.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	103 x 46 x 20 mm
Greutate:	112 g
Tip acumulator:	Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	150-300 ore
Talk time:	2-5 ore

Alcatel One Touch 525





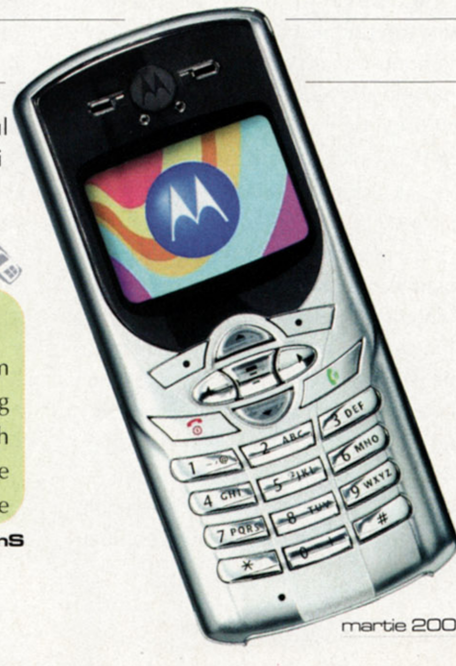
Noua "atingere" de la Alcatel s-a concretizat în noul model de telefon GSM One Touch 525. Spre încântarea noastră, și estetica telefonului a avut de-a face cu atingerea designerilor. Noul model astfel rezultat încântă îndeosebi privirea, dar și simțurile.

Ecranul este din păcate în format vechi, afișarea informațiilor făcându-se pe 8 linii a câte 20 de caractere. În memoria telefonului se pot stoca până la 250 de nume și numere de telefon, plus informațiile ultimelor 20 de apeluri date și primite.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 42 x 21 mm
Greutate:	75 g
Tip acumulator:	Li-Ion 600 mAh
Stand-by:	până la 280 ore
Talk time:	până la 5 ore

Motorola C350



Schimbări majore vin și din partea celor de la Motorola. C350 sparge cu succes tiparul tuturor design-urilor și formelor mobilelor care au purtat logo-ul Motorola. C350 se adresează persoanelor dinamice care au nevoie de un mobil competitiv, dar în același timp elegant și ușor de folosit. Suportul Java și ecranul cu cele 4.096 de culori asigură utilizatorului ore întregi petrecute cu zecile de jocuri ce pot fi download-ate de pe Internet.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	101 x 42 x 19 mm
Greutate:	80 g
Tip acumulator:	Li-Ion 600 mAh
Stand-by:	până la 250 ore
Talk time:	până la 5 ore

■ BogdanS

Service autorizat

Bogdan Nae – @

"Salut. Am o problemă. Tocmai am achiziționat un CD-Rom Teac 52x, pe UDMA 33. Toate bune și frumoase, când l-am pus în Windows XP zice că merge pe UDMA Mode 2, totul OK. După vreo 3 zile, stupoare. Era pus pe PIO. Și vreau să spun că s-a pus singur. Și orice am încercat, nu am reușit să îl mai pun pe UDMA. Care e problema? De ce se întâmplă ? Am câțiva prieteni care au aceeași problemă, și ei au CD-Rom Teac 40x. Menționez că am Windows XP Professional, cu Service Pack 1 și toate update-urile la zi."

R: De acest gen de probleme s-au lovit foarte mulți utilizatori de Windows XP. Rezolvarea vine însă pe cale oficială de la Microsoft la adresa: http://www.microsoft.com/hwdev/tech/storage/IDE-DMA.asp. Aici sunt prezentate diverse situații de acest gen.

Alin Cioabă – @

"Salut! Am și eu câteva probleme cu PC-urile. Am un Celeron la 400Mhz, 64 MB RAM, hard de 4,51Gb, Win Me. În primul rând nu-mi mai merge «Disk defragmenter» (pe la 400.000 d'alea se blochează și trebuie să apăs restart, oricum nu am dat până acum decât de 2 ori să defragmenteze). Încă ceva. PC-ul 2 este un laptop și vreau să-mi schimb placa video și să-mi mai pun ceva RAM și nu știu dacă sunt de aceeași mărime ca și alea de PC."

R: Este posibil ca blocarea să rezulte din pricina cantității foarte mici de memorie rămasă disponibilă pentru aplicație sau a numărului prea mic de MB liberi de pe harddisk. Defragmentarea HDD-ului este un process de "mutare" și "adunare" a unor bucăți de fișiere de pe toată partiția. În momentul în care programul respectiv nu mai dispune de o anumită cantitate suplimentară de MB liberi, se poate produce blocarea lui. Încearcă să folosești opțiunile de defragmentare oferite de pachetul Norton Utilities. Acesta are un sistem mai performant de managemet al fișierelor. În cazul laptop-urilor, situația e puțin mai complicată. Majoritatea componentelor din acesta nu sunt compatibile cu cele din PC-urile desktop. În unele cazuri aceste update-uri sunt prea complicate sau prea scumpe și nu mai merită efortul. Totul depinde de modelul de laptop pe care îl ai.

Marian Tucă – @

"Eu și un coleg ne-am cumpărat câte o placă de rețea pentru a juca diferite jocuri. Am reușit să configurăm rețeaua pentru jocuri și trafic de fișiere, dar seara când el intră pe X-Net, trebuie să mă joc singur pentru că nu știu cum să intru și eu pe net cu ajutorul rețelei. IP-ul pe care îl am este 192.1.1.1 iar pe al lui l-am pus 192.1.1.3 și gateway am pus IP-ul lui la amândouă calculatoarele. Sper să îmi spui ce trebuie să fac."

R: Pentru a putea împărți cu tine acea conexiune la Internet, trebuie ca prietenul tău să își instaleze serviciul de Internet Sharing. Acest lucru se poate realiza fie instalând aplicația Internet Sharing de pe kit-ul de Windows, fie cu ajutorul unui alt program care să îi transforme PC-ul într-un Gateway. Astfel de soft-uri ar fi Wingate sau WinRoute. Personal prefer WinRoute de la Kerio (www.winroute.com), deoarece opțiunile de configurare oferite utilizatorului mi se par mult mai amănunțite.

Marius Popa – @

"Hello. Zilele trecute mi s-a întâmplat un lucru neobișnuit pentru mine. De ceva vreme mi-am instalat pe PC un Windows XP. Toate bune și frumoase până mi-am dezinstalat unitatea CD-RW că am avut ceva probleme cu ea. Acum sistemul de operare nu îmi mai recunoaște nici o altă unitate (CD-ROM/CD-RW) pe care încerc să o montez în calculator. În BIOS mi-o recunoaște însă în Windows nici urmă de ea. Ce trebuie să fac în afară de a-mi reinstala sistemul de operare?"

R: Soluția este relativ simplă. Deschizi în consolă un editor de regiștri și cauți adresa HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\{4D36E965-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}. În momentul în care ai găsit-o, îi dai un simplu Delete. Salvezi și dai un restart la computer. Nu uita ca, înainte de a face ceva modificări prin regiștri, să îi faci o copie de siguranță. Nu se știe niciodată și e bine să fii prevăzător.

Cristi Utzu – @

"Am un Celeron la 466MHz cu 156MB RAM HardDisk de 4,75G Quantum Fireball ct10 (cred) și placa video SIS620 sau așa ceva. Ce upgrade mi-ați sugera să fac?Am uitat să vă zic că resursele mele financiare sunt cam mici. Deci până în 5 milioane!"

R: În primul rând, ai avea nevoie de o placă video mai bună. Să zicem un GeForce 4 MX 440 cu 64 de MB RAM. Preț 45-50 USD. Aș mai zice că ți-ar trebui și un procesor ceva mai tare, însă nu ai menționat pe ce model de placă de bază îl ai montat pe cel actual.

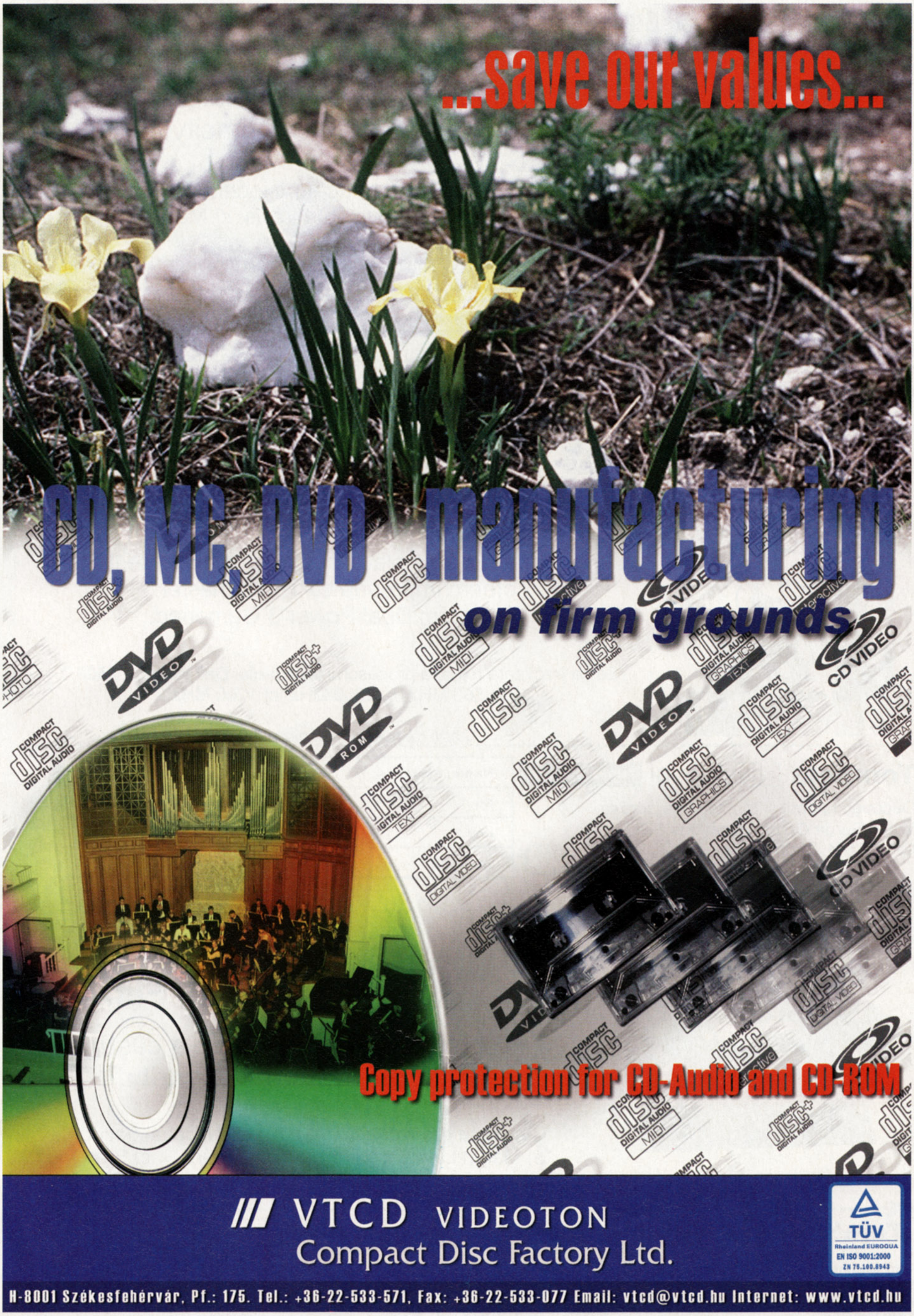
Ceva memorie nu ar strica. Încă un DIMM de 128 MB minim ar fi indicat. Preț 20-25 USD. De restul de bani ar fi recomandat să îți cumperi un harddisk. Să zicem un IBM de 40 GB cu 7200 rpm. Preț 80-90 USD. Prețurile oferite sunt fără TVA și variază în funcție de ofertanți.

Radu Bălănescu – @

"Am următoarea configurație: Intel Pentium III 800 MHz, placă video nVidia de 32 MB și 128 MB memorie Ram. Problema e că mi-am luat AvP2, iar după două load-uri se blochează. Un "expert" mi-a spus că e de la McAfee antivirus și că trebuie dezactivat. Zis și făcut dar aceeași problemă. I l-am împrumutat unui prieten dar i-a mers brici. A terminat jocul cu Aliens-ii în 5 zile. Altă chestie e că dacă îi dau Ctrl+Alt+Del pot să ies din el dar nu mai merge nimic (nici măcar Shut Down). Nu cred că am viruși deoarece antivirusul e updatat în fiecare săptămână. Ce are?"

R: Cam ciudată situația ta. Nu mi-ai spus și ce sistem de operare ai instalat pe respectivul calculator. În cea mai mare parte, eu aș da vina pe drivere și pe sistemul de operare. Ți-ai instalat ultimele drivere pentru placa video? Mișcare greșită. Ultimele drivere detonator nu funcționează prea bine cu plăcile nVidia mai vechi, și aici mă refer în special la detonatoarele pentru Windows XP.

■ **BogdanS**



...save our values...
CD, MC, DVD manufacturing
on firm grounds
Copy protection for CD-Audio and CD-ROM
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Simcity 4.

Cine sunt producătorii jocului Simcity 4 ?
1 a) Valve b) Firaxis c) Maxis

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

03/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster: Firestorm Dual Power 3 Gamepad.

La ce frecvenţă rulează procesorul laptop-ului Dell Inspiron 2600 ?
a) 500 MHz b) 2000 MHz c) 1200 MHz
1

Găsiţi răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

03/03 1

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			



Tombola LEVEL
InterCom Film

Vă oferim posibilitatea de a câştiga un tricou „National Security”.

Cine este eroul principal din filmul „National Security”?
1 a) Martin Lawrence b) Adrian Minune c) Brad Pitt

Răspunsul îl găsiţi în rubrica Lifestyle din acest număr.

Tombola LEVEL InterCom Film

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1

3/2003

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Siguranța Națională

National Security este un action care se apropie foarte mult de comedie. Personajul principal este Martin Lawrence (Earl Montgomery), cadet al L.A.P.D. Atitudinea lui rebelă duce în cele din urmă la exmatricularea sa din Academia de Poliție. Neavând ce face și fiind mult prea încântat de meseria de polițist, Martin se angajează ca agent al unei firme de pază numite National Security.

După o mică «discuție» cu un ofițer de poliție, Hank Rafferty (Steve Zahn), Martin îl acuză de hărțuire. Drept urmare, Hank își va pierde insigna, este aruncat în închisoare, dar, în cele din urmă, ajunge să lucreze pentru aceeași agenție.

Martin descoperă planurile unui furt de proporții, o operațiune pusă la cale de





Nash (Eric Roberts). Există o suspiciune foarte mare că în spatele întregii afaceri se află poliția. În acest moment toată lumea dorește moartea celor doi agenți, inclusiv membri marcanți ai forțelor de ordine. Ceea ce ei nu știu însă este că cei doi agenți s-ar putea să se ucidă între ei chiar înainte de a fi găsiți de ceilalți.

Data lansării 21 martie 2003

Distribuit de InterComFilm România



Amețit de Dragoste







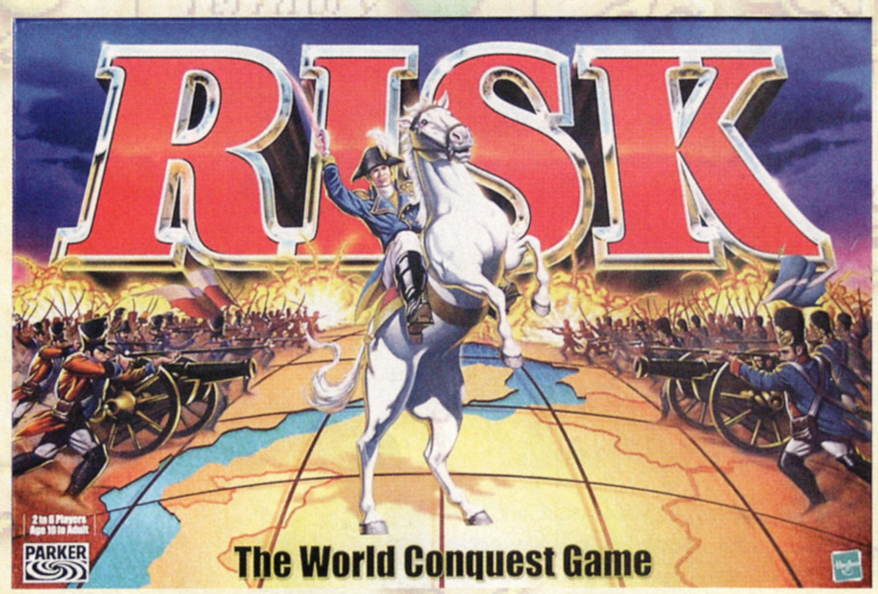
Amețit de Dragoste este o comedie romantică un pic mai specială. Regizorul Paul Thomas Anderson a primit premiul «Cel mai bun regizor» la Festivalul de Film de la Cannes în 2002. Filmul de față este inspirat din fapte reale. El a pornit de la un articol din revista Time despre David Phillips, un inginer de la Universitatea din California care a dat lovitura participând la promoția ce oferea mile gratuite pe liniile aeriene. Acesta este cunoscut în prezent companiilor aeriene din State drept Pudding Guy. El a acumulat 1,25 milioane de mile cumpărând 12.100 de cutii de pudding pe care a cheltuit în jur de 3.000$. Intrigat de cele citite, regizorul și scenaristul Paul Thomas Anderson a decis să se întâlnească cu Phillips, ocazie cu care i-a venit inspirația pentru personajul Barry Egan.

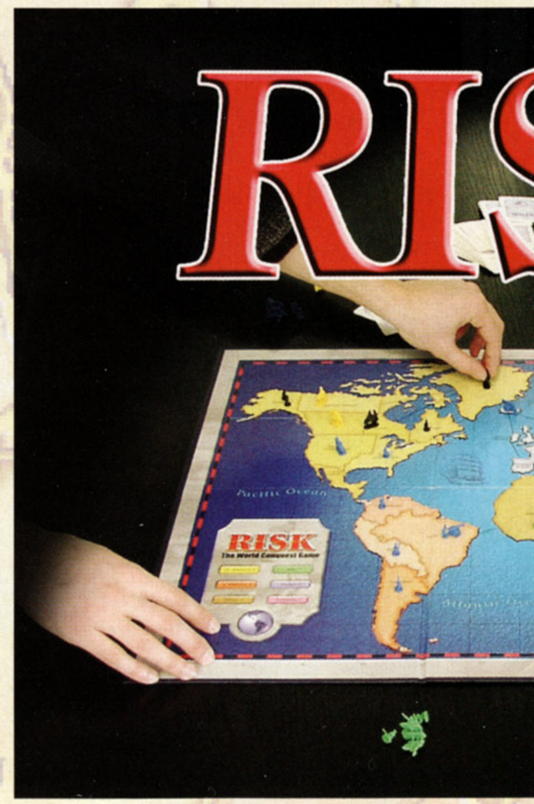
Dacă doriți să vedeți cum a reușit respectivul să adune atâtea mile și ce a făcut cu ele, vă invităm în cinematografe.

Data lansării 7 martie 2003

Distribuit de InterComFilm România

Board Game





Dacă nu ați prins reclamele de la Cartoon Network, atunci aflați că RISK Classic este un board game foarte apreciat în străinătate. La noi în țară a pătruns foarte de curând, deci există. Ca dovadă, eu, Locke, l-am primit cu toate urările de bine de la Moș Crăciun, după care Lara a început să câștige.. până astăzi când...tot câștigă.

Mă rog...RISK este un joc de strategie foarte interesant, alcătuit dintr-o hartă a lumii cu 42 de teritorii împărțite pe 6 continente, 14 cărți de misiuni, 44 de cărți de risc cu teritorii, șase seturi de piese de joc, fiecare alcătuite din infanterie, cavalerie și artilerie și cinci zaruri, trei roșii pentru atacator și două albastre pentru apărare. Toată această pleiadă se folosește într-o configurație spațio-temporală relativ complicată după un set de legi cunoscute sub numele de Regulile Jocului.

Variantă board inventată de frații Parker, fabricată și distribuită de Hasbro International, RISK Classic este în stare să creeze dependență, vă asigur. Se poate juca în mai multe variante: cucerirea întregii lumi, ducerea la capăt a misiunilor primite aleatoriu (care sunt secrete) sau cucerirea capitalelor. Numărul minim de jucători este 3 și poate ajunge până la 6. În ceea ce privește tactica, probabil partea cea mai frumoasă o reprezintă posibilitățile nelimitate de exercitare a spiritului diplomatic. Dacă aveți studii de specialitate (psihologie, sociologie, istorie), cursuri de manipulare, experiență în diplomație (poate ați fost ambasador...) și neapărat substanță cenușie super-funcțională, atunci aproape că nu veți avea rival. A, să nu uit, dacă nu aveți noroc la zaruri, nu se ia în considerare propoziția de mai sus.

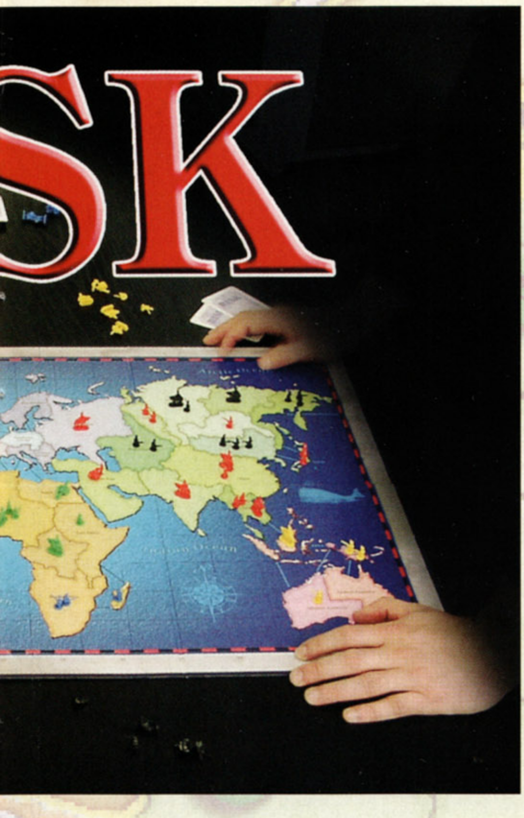
Ideea e că tactica, strategia, diplomația se combină cu norocul (exact ca în viața reală) și poate avea ca rezultat în zeci de nopți folositoare, pierdute deasupra tablei de joc. Jocul se găsește în varianta originală în majoritatea magazinelor de specialitate din toată țara și costă în jur de 1.000.000 lei. Inițial mi s-a părut mult, însă ulterior m-am hotărât să cumpăr și celelalte două variante despre care veți citi în cele ce urmează.



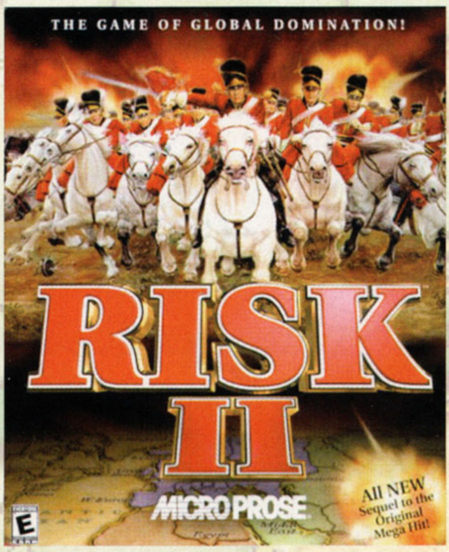
O perspectivă asupra situației mondiale.



Situație pe board.



Computer Game



Cartonul e carton, dar asta nu înseamnă că dacă joci RISK pe PC cu un prieten (sau cu mai mulți, în rețea), nu te poți distra excelent. RISK II este un joc aparent foarte simplu care utilizează regulile jocului de RISK Classic. Practic, deosebirile față de varianta prezentată de Locke sunt nule, cu excepția posibilității aplicării unor reguli noi și a modificării hărții lumii prin adăugarea unor teritorii și rute de acces care, evident, nu există în varianta pe carton.

Deosebirea cu adevărat importantă față de RISK board game este comoditatea. Nu te întinzi prin toată camera ca să joci un joc, nu amesteci cărți, nu stai în poziții incomode. În schimb, păstrarea secretă a misiunilor este mult mai dificilă, pentru că statul cu spatele e cam ridicol. În plus, computerul se dovedește a fi un competitor adevărat în cursa pentru cucerirea lumii. Este imposibil să joci RISK 2 fără a avea măcar un singur jucător controlat de AI pe hartă (echivalentul jucătorului «tampon» din board game). Deosebirea este că, în jocul pe carton, jucătorul «tampon» nu atacă și este controlat pe rând de fiecare jucător (prin amplasarea întăririlor). Pe computer, al treilea jucător este foarte activ și pune probleme mari.

Când joci board game-ul, nu poți decât să-ți imaginezi luptele care se dau în teritoriile atacate. În jocul pe computer există animație și, după un zoom de pe harta principală (sau de pe glob, pentru că în RISK II poți juca și pe o geosferă), se observă cum unitățile se împușcă, în timp ce în fundal se aude un zgomot infernal de bătălie. În fine, ideea este că jocul arată foarte bine din acest punct de vedere și, în plus, cu cât numărul de unități din forța atacatoare/atacată crește, cu atât diversitatea reprezentării grafice este mai mare. Cu alte cuvinte, pornind de la simbolurile din board game (infanterie=1 unitate, cavalerie=5 unități, artilerie=10 unități), în RISK II infanteria și artileria apar grafic în lupte doar când se depășește un anumit număr de unități (de exemplu, la un atac cu 4 unități, vor apărea pe ecran de partea atacatorului 4 infanterie=4u, dar la un atac cu 6 unități, va apărea 1 infanterie=1u și 1 cavalerie=5u).


Aceeași situație în computer game.


Situație aborigenă explozivă.

Regulile jocului



Cucerirea lumii se face pe bază de reguli. Iată câteva dintre regulile din RISK Classic (există mai multe categorii de reguli, omologate în ani diferiți, în Europa și în Statele Unite). Jocul este împărțit în trei ture: deployment, attack și tactical move. La început, fiecărui jucător din cei maxim 6 i se alocă aleatoriu un număr de teritorii, dintre cele 42 existente, care variază în funcție de numărul de jucători. În fiecare dintre aceste teritorii, jucătorul își va plasa o singură unitate (minimul necesar pentru a menține un teritoriu sub control). Urmează faza de deployment, în care jucătorul primește întăriri (reinforcements), care se calculează în funcție de numărul de teritorii de care dispune. Formula de calcul a numărului de întăriri este simplă: numărul de teritorii împărțit la trei. Dacă jucătorul dispune de 8 sau mai puține teritorii, primește automat 3 întăriri. În plus, fiecare continent, odată controlat în totalitate de către un jucător, oferă automat un număr de întăriri. Dacă America de Sud oferă doar 2 întăriri pe tură, Europa oferă 5, iar Asia 7 (cel mai mult din tot jocul).

Fiecare dintre cele trei faze ale jocului au loc în timpul turei unui jucător. Astfel, în tura sa, jucătorul face deployment, atacă și poate efectua o singură mișcare tactică, dintr-un teritoriu într-unul adiacent. După ce faza de deployment ia sfârșit, urmează faza de atac. Un jucător nu poate ataca decât dacă dispune de un minim de 2 unități în teritoriul de unde atacă (1u pleacă la atac și 1u rămâne să păstreze teritoriul). Atacul se desfășoară simultan atât pentru atacator, cât și pentru cel atacat. Rezultatul luptei este dat de zaruri: maxim trei zaruri roșii pentru atacator și maxim două zaruri albastre pentru cel atacat. Sistemul de luptă este simplu: dacă atacatorul are minim trei unități, dispune de trei zaruri roșii. Dacă cel atacat are minim trei unități, dispune de două zaruri albastre. După ce zarurile sunt aruncate, se compară cele mai bune rezultate ale zarurilor roșii cu cele mai bune rezultate ale celor albastre. Dacă este egalitate, se consideră că albastrul este mai puternic. În fine, să luăm un exemplu concret: atacatorul (roșu) dă 4-3-1, iar atacatul (albastru) 5-2. Asta înseamnă că atacatorul pierde o unitate (4-5), dar și cel atacat pierde una (3-2). În cazul în care, spre exemplu, atacatorul dă 2-2-1, iar cel atacat 4-3, atunci atacatorul pierde două unități (2-4 și 2-3) ș.a.m.d. Dacă atacul are succes, teritoriul atacat este pierdut de apărător și trebuie menținut cu cel puțin o unitate permanentă (jocul nu permite abandonarea teritoriilor).

Importante în RISK sunt cărțile cu teritorii și de bonus. La fiecare tură în care a cucerit cel puțin un teritoriu, jucătorul primește o carte de RISK, pe care este desenată o infanterie, o cavalerie, o artilerie sau toate trei (joker). În primele trei cazuri, pe cartea respectivă este trecută și denumirea unui teritoriu. La ce se folosesc aceste cărți? După ce se obține o combinație de trei asemenea cărți, ele pot fi schimbate în întăriri. În plus, în cazul în care teritoriul înscris pe una dintre cărțile schimbate se află în posesia jucătorului respectiv, acel teritoriu va primi automat întăriri. Combinațiile de cărți pot fi de genul 3 cărți cu infanterie=2 întăriri, 3 cărți cu cavalerie=4 întăriri, 3 cărți cu artilerie=8 întăriri și 3 cărți diferite=10 întăriri. Când unul dintre jucători este eliminat, cărțile de RISK ale acestuia trec automat în posesia celui care l-a învins.

Jocul poate fi jucat în mai multe moduri: îndeplinirea unei anumite misiuni secrete (de exemplu, cucerirea Australiei, a Africii și a unui al treilea continent la alegere), cucerirea lumii etc.

Oricum ați juca RISK, în forma sa de board game sau pe computer, veți descoperi un joc excelent, foarte bine balansat și cu deschideri strategice extraordinare. Este un mod plăcut (sau frustrant, în funcție de norocul fiecăruia) de vă petrece câteva după-amiezi (prelungite spre seară, noapte sau chiar a doua zi) împreună cu prietenii.

■ Mike & Locke


În RISK, fiecare teritoriu trebuie ocupat de minimum o unitate.

Istorie, variante, prețuri

Entuziaștii vorbesc despre faptul că acest joc ar fi fost cunoscut încă din antichitate, însă realitatea este un pic alta. Precursorul lui RISK a apărut în 1957 și se numea «La Conquete du Monde», imaginat și creat de Albert Lamorisse (regizor de film), împreună cu Michael I. Levin. Ulterior, în 1959, frații Parker se aruncă în față cu RISK Continental Game, produs în Statele Unite. Acesta a fost vândut în câteva milioane de exemplare și încă se vinde (precum observați) și astăzi. Câțiva ani mai târziu, adică în 1986, frații Parker scot la lumină o nouă variantă numită Castle RISK, care includea doar harta Europei și reguli deosebit de complicate ce duceau la un haos total. Evident, acesta nu a avut foarte mult succes. În 1993, clasicului RISK i se introduce varianta cu misiuni secrete care este cea mai apreciată și mai vândută astăzi. Era modernă este marcată de lansarea a încă două variante, despre care puteți citi alături. Acestea sunt cele mai avansate și mai perfecționate, însă până nu pun mâna pe ele (sper că foarte curând), nu mă pronunța asupra calității.

RISK 2210 A.D.

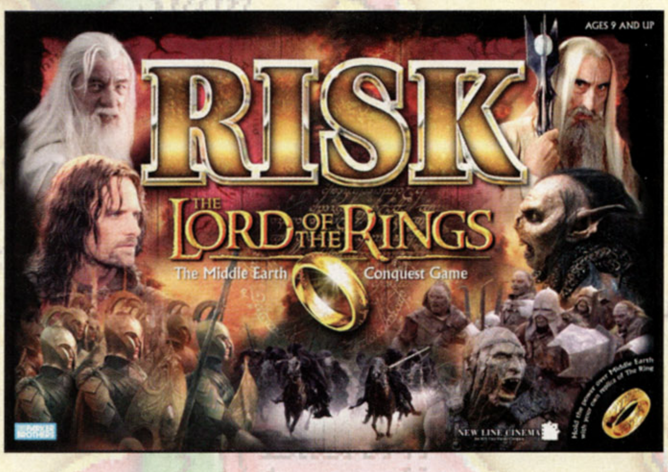






Această variantă lansată în 2001 reprezintă o versiune mult perfecționată a lui Castle RISK care, pe lângă harta lumii, mai conține și o hartă a Lunii...Ideea e că aici cucerirea se referă și la spațiu, acțiunea fiind situată într-o lume apocaliptică. Regulile diferă semnificativ față de varianta clasică. Unitățiile sunt evident diferite, în sensul că sunt înlocuite cu așa-numiții MOD's (machines of destruction), avem commanderi (pentru fiecare bucată, de la apă până la spațiu) cu avantaje și dezavantaje, baze spațiale, unități de energie etc. Luna poate fi cucerită doar de un popor care a devenit cosmic, fiind unită de pământ prin trei zone de aterizare. Zonele marine (sau apoase) sunt incluse și ele ca teritorii supuse cuceririi. Deocamdată jocul este de negăsit la noi în țară, însă prețul este aproximativ același cu cel al clasicului RISK.

RISK The Lord of The Rings



Aceasta este forma cea mai perfecționată și mai nouă a jocului. Ea a fost lansată anul trecut și conține atât elemente ale clasicul RISK, cât și ale lui RISK 2210 A.D. Harta este o reproducere foarte frumoasă a Middle Earth, relativ fidelă, ce include 42 de teritorii împărțite în 6 zone: Rhun, Mirkwood, Eriador, Rohan, Rhovanion și Arnor. Gondor și Mordor nu figurează. Spre deosebire de clasic, aici nu puteți juca decât fie de partea răului, fie de partea binelui și în maxim 4 jucători. Clasicele piese sunt înlocuite acum cu elfi, orci, Dark Riders, Evil Eyes și evident că există și celebrul Inel. Regulile sunt diferite față de clasic, însă par atrăgătoare. În clipa în care-l voi avea, vă asigur că veți afla mult mai multe. Prețul lui se învârte în jurul sumei de 30 USD, aproximativ identic cu prețul celorlalte versiuni.







Jurnal Anarchy Online

Se pare că, din păcate, inițiativa de formare a unei organizații a românilor de pe Anarchy este oarecum în stadiul de proiect. Am reușit și sunt fericit din acest motiv, să vorbesc cu foarte mulți români și pot spune că nu mă așteptam la acest lucru. În general, am fost contactat după articolul cu prezentarea jocului în revistă, ceea ce mi-a făcut o deosebită onoare. Plecând de la acest lucru, m-am gândit că ar fi timpul să mă mai las pe mine la o parte și să vorbesc despre ceilalți. Nu știu din ce motiv, dar la început am avut tendința să cred că românii nu joacă de prea mult timp. Mea culpa pentru că am cunoscut câțiva care au peste un an de joc și personaje de niveluri foarte mari. De la ei și de la ceilalți câțiva români am reușit să aflu o grămadă de lucruri fără de care greu m-aș fi descurcat. Pe CD-ul demo al acestui număr am pus o hartă incomparabil mai amănunțită decât cea din joc și câteva utilitare pe care o să vi le descriu puțin mai încolo. Toate vă sunt făcute cadou de către comunitatea de români de pe Rimor.





Mi-a făcut o prezentare de modă...

Oamenii

Cel mai «mare» dintre românii pe care i-am cunoscut este Iaris, un Trader de nivel 156, care a fost foarte dispus să-și împărtășească experiența de până acum cu voi. De fapt, o parte dintre poze aparțin bazei lui de date. Tot el mi-a spus și care este cel mai mare român de pe întreg Anarchy Online: Leii, Trader de nivel 193. Mai departe, ca nivel, a fost Ceocrat, Bureaucrat de nivel 126. Ei bine, cu el am avut o discuție foarte interesantă, în sensul că după aproximativ două replici m-a întrebat dacă nu vreau bani de mașină. Evident, știind faptul că o mașină costă între 3 și 6 milioane, am cam rămas mască. Eu la nivelul meu încă nu am ajuns să am peste 50.000 de credite în buzunar. Din nefericire, nu am ce face deocamdată cu o mașină, pentru că nu întrunesc toate cerințele de skill pentru a o folosi. Aș fi luat-o degeaba. Însă am înțeles că românii de acolo chiar se ajută între ei și asta m-a făcut să mă simt bine. Unul dintre cele mai productive dialoguri le-am avut cu Guzi, Martial Artist de nivel 39, care m-a pus în temă cu o serie de îmbunătățiri aduse ultimelor versiuni ale jocului. Este vorba despre doi boți, Helpbot și Itemsbot, care stau la dispoziția noastră cu o serie de informații foarte utile. Pentru a-i accesa, trebuie să tastați « /tell helpbot help». Apoi, tot de la el am aflat și despre harta pe care o găsiți pe CD-ul LEVEL de luna aceasta. Fiind de nivel apropiat de al meu, am hotărât împreună că e timpul să facem echipă și să devenim mai productivi. O discuție la fel de interesantă am avut și cu Boylen, de care însă nu am mai dat de ceva vreme. Alți români întâlniți și cu care am





Curse ilegale de maşini în AO



Mostră din harta AO prezentă pe CD-ul LEVEL

conversat sau am încercat să conversez (nu prea îi prind online) sunt Vasile, Xeromyk, Dentist, Mdsphix, Oligofrenu etc. Din informaţiile mele, foarte mulţi români ar fi pe celălalt server, Atlantean, dar lag-ul fiind foarte mare, nu intru decât extrem de rar. Apropo, dacă intraţi din România, este mai bine să intraţi pe Rimor pentru că serverul este mult mai potrivit conexiunilor noastre la Internet. Aşadar, tot ce pot să vă spun este «Happy Hunting» şi vă aştept acolo.

Pe CD-ul LEVEL

În această lună v-am pregătit câteva "goodies" pentru cei care joacă de curând Anarchy:

1. O hartă foarte detaliată a lumii Rimor a cărei instalare este extrem de simplă. Se copiază fişierele din arhivă în directorul Anarchy/cd_image/Textures/PlanetMap/normal/ după ce în prealabil aţi făcut un backup după cele vechi.

2. Un utilitar pentru misiuni (numit ClickSaver) care, în funcţie de criteriile alese de voi, vă permite să căutaţi o misiune specifică, procesul fiind foarte rapid.

3. Un skin foarte drăguţ, Dovetech, care se instalează foarte simplu, deoarece aveţi această opţiune atunci când lansaţi clientul.

4. Câteva unelte cu care puteţi compila/decompila harta pentru modificări ulterioare.

5. Un programel foarte util pentru crearea de implanturi numit NannoNanny.

■ **Locke**


Şah la tură



Iaris şi Ceocrat în arenă

WWW.

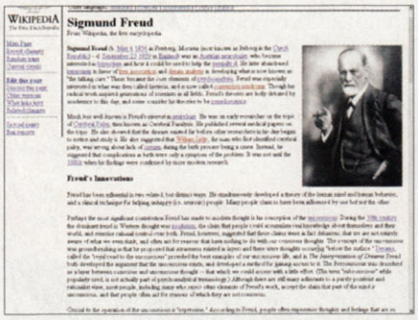
Wikipedia

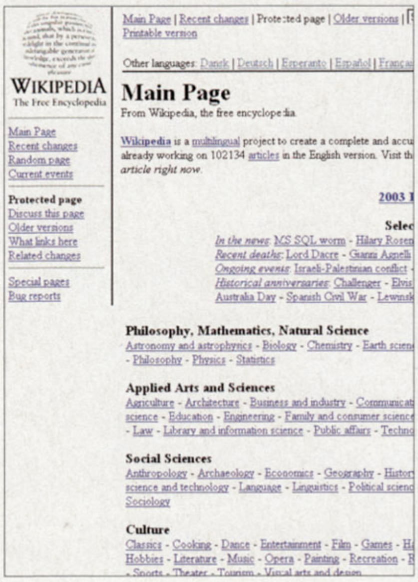
www.wikipedia.org

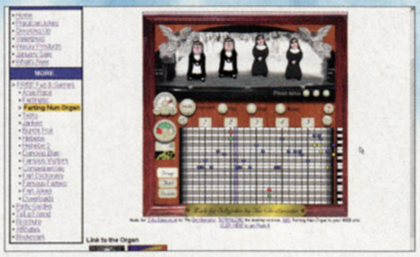
Cred că este primul site cu adevărat folositor pe care îl prezint în această rubrică. Wikipedia este, pe scurt, un proiect internațional (prin conținut, colaboratori și limbile diferite în care este prezentat) care are ca scop punerea la punct a unei enciclopedii complete (dacă este posibil acest lucru) ce poate fi accesată gratis de orice doritor.

Proiectul a început pe 15 ianuarie 2001 și conține în acest moment peste 100.000 de articole (în varianta în limba engleză) structurate pe diverse domenii (Artă, Cultură, Științe Sociale etc.).

Dacă vă considerați destul de bine pregătiți, puteți să participați și voi la extinderea acestei enciclopedii... Avem nevoie de ea (repede, până nu vine sesiunea!).







Farting Nun Organ

www.sillyjokes.co.uk/games/farting-nun.html

Blasfemie!

...am spus eu când am dat de site-ul ăla în care... Eh, mai bine vă zic despre Farting Nun Organ, pentru că nu e nici pe departe ca site-ul ăla în care...

Aici e vorba doar despre patru măicuțe, nu ca în site-ul ăla în care... Și cântece și veselie și chiar partituri pentru cei care știu să se descurce cu așa ceva.

Nu ca site-ul ăla în care... și pe care poate o să vi-l prezint data viitoare. Deocamdată, rămânem la măicuțe... pârț!



ihumpthings

www.ihumpthings.com

Unii oameni se plictisesc cu adevărat... și pe când unii își îneacă amarul și își reînvie viața cu un pic de tequila, alții se uită pofticioși în jur și se întreabă pe cine sau pe ce să se mai urce acum.

Tocmai pentru ei a fost înființat ihumpthings.org, un site unde chiar poți să te lauzi că ai călărit bancomatul sau că ai luat în brațe stâlpul de telegraf.



Pe site găsiți câte ceva despre istoria "humping"-ului, regulile de bază, misiuni săptămânale și poze... multe poze... PREA multe poze!



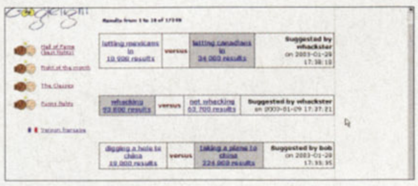
GoogleFight

www.googlefight.com

Uite așa aflu și eu... Cică Dumnezeu (God în engleză) îl bate pe Satana (Satan în engleză) cu 42.600.000 la 2.270.000.

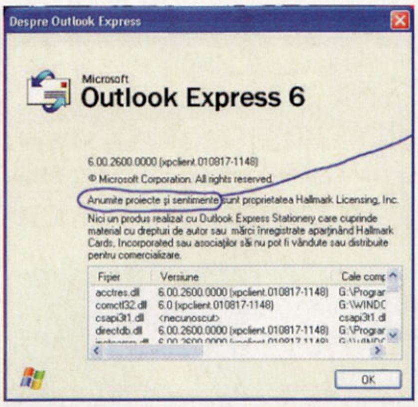
Să vedem acum ce se întâmplă dacă îi punem față în față pe Bruce Lee și Van Damme... E clar! Bruce Lee îl bate pe Van Damme cu un zdrobitor 1.840.000 la 139.000.





Așa că, în cazul în care doriți să aflați dacă sunteți mai cunoscuți pe Google decât colegul de bancă sau să vedeți ce este mai bun: laptele sau alcoolul, puteți încerca la googlefight.com.

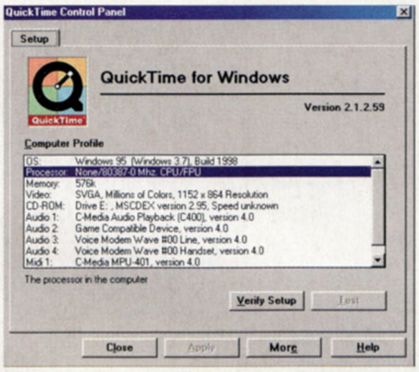
■ **Mitza**



Nu inima! Nu-mi luați și inima! Nuuu! **Imagine primită de la Alex Bădescu.**



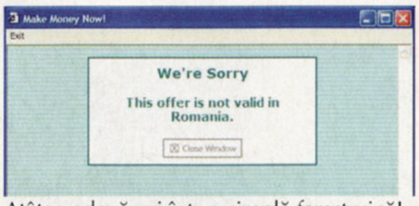
Omul invizibil există! Nu este o născocire. **Imagine trimisă de Dynamix.**



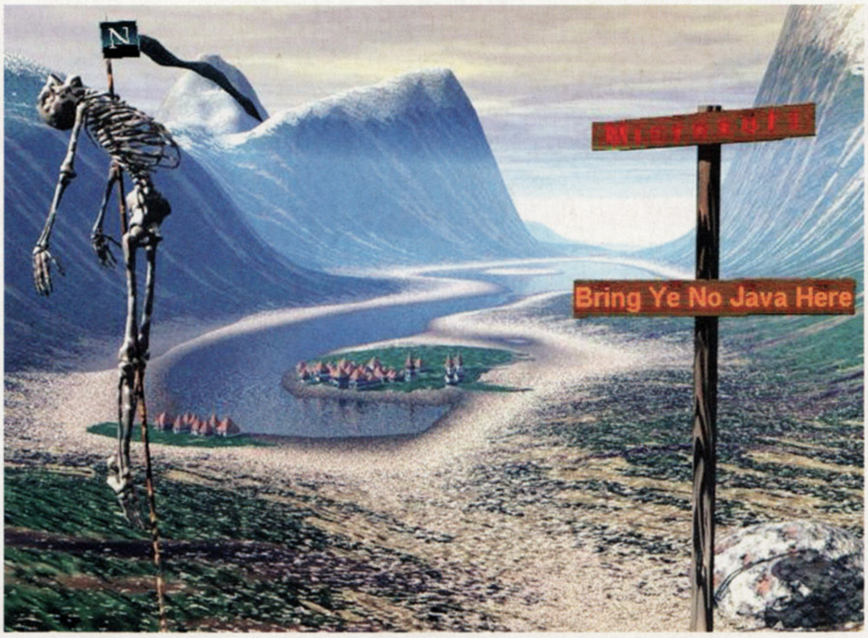
E calculator. Ce dacă nu are procesor? Vă spun sigur că este un calculator! **Imagine trimisă de Dobre Alexandru.**



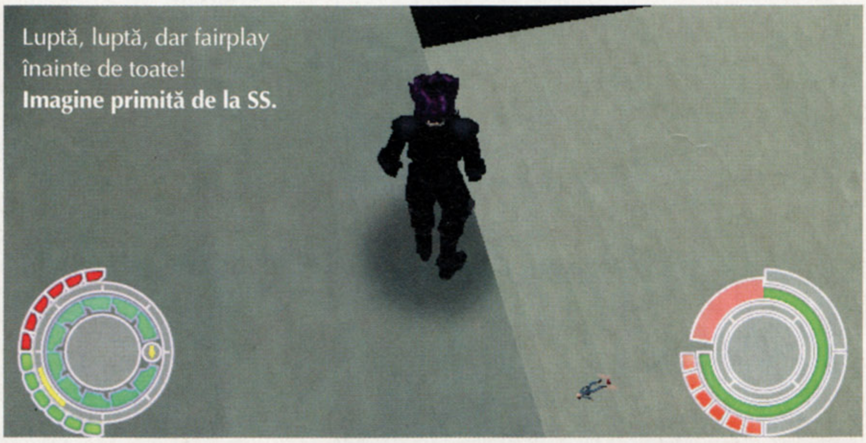
Întotdeauna mi-au plăcut explicațiile logice. **Imagine primită de la Maestrul Dezastrului.**



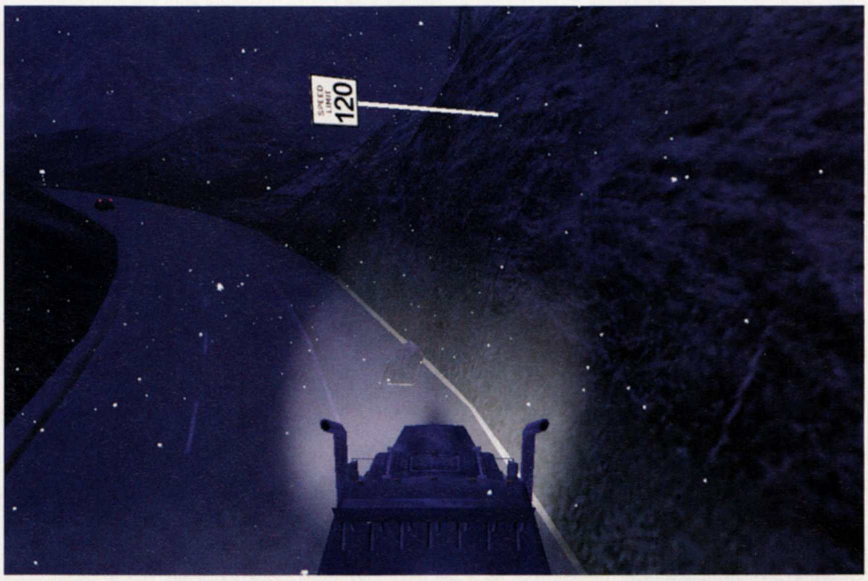
Atâtea adevăruri într-o simplă ferestruică! **Imagine primită de la Roman Răzvan.**



"Dragă mamă, am ajuns cu bine la ranch-ul domnului Bill Gates. După cum vezi, priveliștea este foarte frumoasă." **Imagine primită de la Neatzu Dragoș.**



Luptă, luptă, dar fairplay înainte de toate! **Imagine primită de la SS.**



Semnul acela este pentru mine sau pentru avioane? **Imagine primită de la 2Bad.**

Câștigătorul din acest număr este Alex Bădescu

REZULTATE

Game of the Year 2002

REDACȚIA LEVEL A ALES / CITITORII LEVEL AU ALES

RTS

Redacția LEVEL a ales:



Warcraft III Reign of Chaos

Producător: Blizzard
Distribuitor: Vivendi Universal

Cititorii LEVEL au ales:

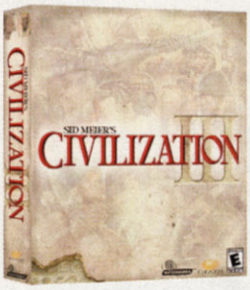
Warcraft III Reign of Chaos
67% din voturi

Producător: Blizzard
Distribuitor: Vivendi Universal



TBS

Redacția LEVEL a ales:



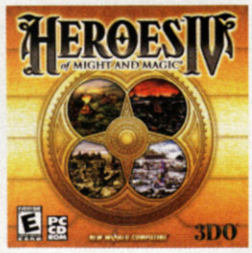
Civilization III

Producător: Firaxis
Distribuitor: Infogrames

Cititorii LEVEL au ales:

Heroes of Might and Magic IV
40,9% din voturi

Producător: New World Computing
Distribuitor: 3DO



RPG

Redacția LEVEL a ales:



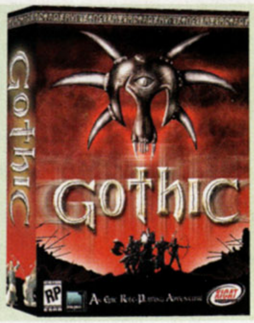
The Elder Scrolls III: Morrowind

Producător: Bethesda Softworks
Distribuitor: UbiSoft

Cititorii LEVEL au ales:

Gothic
25,8% din voturi

Producător: Piranha Bytes
Distribuitor: Xicat Interactive



Adventure

Redacția LEVEL a ales:



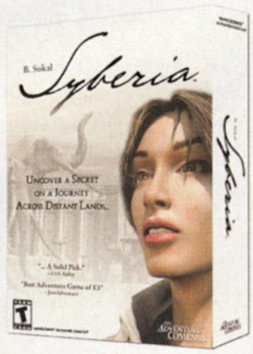
Syberia

Producător: Microids/ Benoît Sokal
Distribuitor: Microids

Cititorii LEVEL au ales:

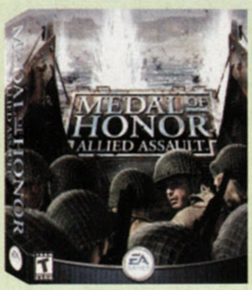
Syberia
38,1% din voturi

Producător: Microids/ Benoît Sokal
Distribuitor: Microids



FPS

Redacția LEVEL a ales:



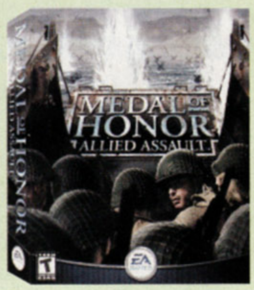
Medal of Honor: Allied Assault

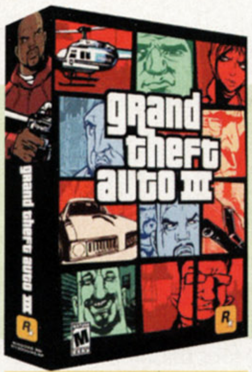
Producător: 2015
Distribuitor: EA Games

Cititorii LEVEL au ales:

Medal of Honor: Allied Assault
28,6% din voturi

Producător: 2015
Distribuitor: EA Games





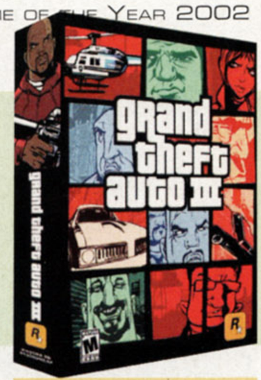
Grand Theft Auto III

Producător: Rockstar Games
Distribuitor: Take 2 Interactive

Action

Grand Theft Auto III
38,3% din voturi

Producător: Rockstar Games
Distribuitor: Take 2 Interactive





IL-2 Sturmovik

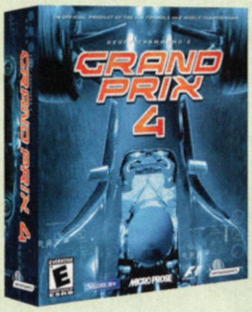
Producător: Maddox Games
Distribuitor: Ubi Soft

Simulator de zbor/ spațial

IL-2 Sturmovik
37,5% din voturi

Producător: Maddox Games
Distribuitor: Ubi Soft





Grand Prix 4

Producător: Simergy/ Microprose
Distribuitor: Infogrames

Simulator auto

Need for Speed: Hot Pursuit 2
54,7% din voturi

Producător: EA Games
Distribuitor: EA Games





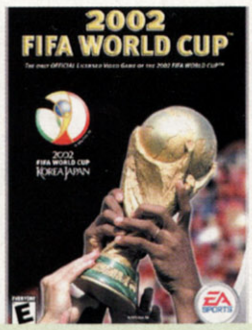
NHL 2003

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA Sports

Simulator sportiv

FIFA 2002 World Cup
30,1% din voturi

Producător: EA Sports
Distribuitor: EA Sports





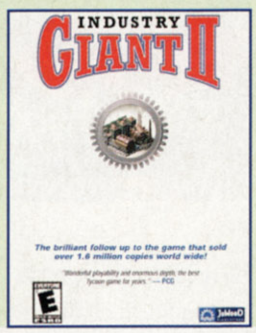
Patrician 2

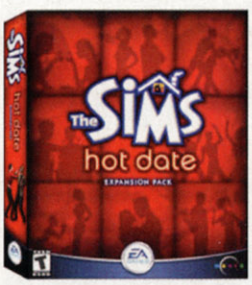
Producător: Ascaron
Distribuitor: Strategy First

Simulator economic

Industry Giant 2
42,2% din voturi

Producător: JoWood
Distribuitor: JoWood





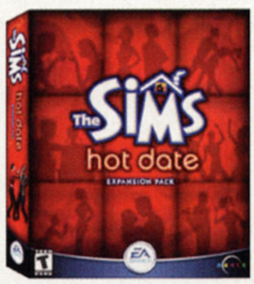
The Sims: Hot Date

Producător: Maxis
Distribuitor: EA Games

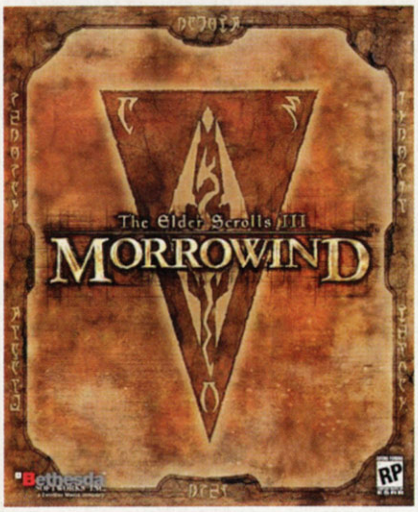
Add-On

The Sims: Hot Date
69,9% din voturi

Producător: Maxis
Distribuitor: EA Games



Categorii speciale – redacția LEVEL



Cea mai bună GRAFICĂ 2002

The Elder Scrolls III: Morrowind

Fiind unul dintre primele jocuri care au avut implementate noile funcții prezente pe GeForce 4, Morrowind se remarcă nu numai printr-o grafică revoluționară din punct de vedere tehnic, ci și printr-un design de nivel deosebit. Arhitectura orașelor, peisajele suprarealiste, manifestările naturii și populația Tamrielului nu au mai fost reprezentate nicăieri așa de bine ca aici. Bethesda merită din plin felicitările noastre.

Cel mai bun SUNET 2002

IL-2 Sturmovik

Nu conținutul muzical (vag) al lui IL-2 a contat în aprecierea noastră, ci superba realizare a efectelor sonore, fie că este vorba despre sunetul motoarelor, al exploziilor sau rachetelor. Foarte importantă a fost și implementarea tridimensională a sunetului pentru API-urile EAX, Sensaura și DirectSound 3D, la care am observat modelarea acustică a mediului, a ocluziilor și obstrucțiilor, precum și redarea realistă a efectului Doppler, atât la aeronave, cât și la proiectile. Am considerat că și «regia sonoră» a conversațiilor prin laringofon are un farmec aparte.





Cel mai bun STORYLINE 2002

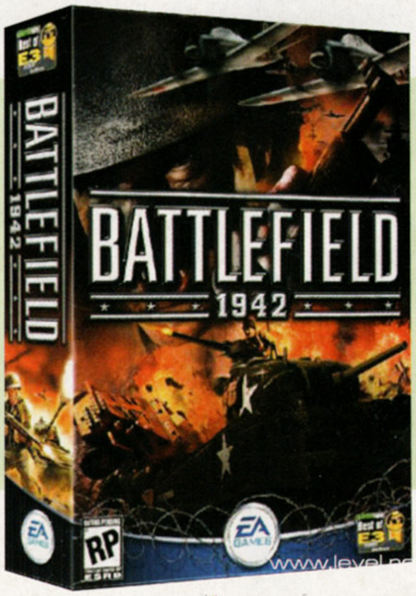
Legacy of Kain: Soul Reaver 2

Este destul de greu să vorbești despre storyline-ul din seria Legacy of Kain, făcând referire numai la Soul Reaver 2. Cu toate acestea, povestea din Soul Reaver 2 iese în evidență prin faptul că reușește să lege și să dezlege într-un mod impresionant evenimentele din celelalte jocuri ale seriei și în același timp să evolueze spre una dintre cele mai captivante istorii prezentate vreodată într-un joc.

Battlefield 1942

Fără îndoială că dintre toate jocurile care au apărut în acest an, Battlefield iese în evidență în primul rând prin multiplayer-ul deosebit de original, ale cărui funcționalitate și optimizare au fost aproape de perfecțiune. Sincer, avem oricând poftă de un Battlefield în multiplayer, în defavoarea celorlalți consacrați care sunt deja ușor...monotoni.

Cel mai bun MULTIPLAYER 2002



Cel mai ORIGINAL joc

REDACȚIA LEVEL A DECIS



Battlefield 1942

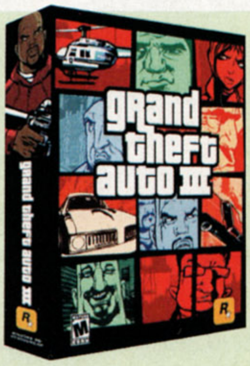
Producător: Dice
Distribuitor: EA Games

CITITORII LEVEL AU DECIS

Grand Theft Auto III

17,1% din voturi

Producător: Rockstar Games
Distribuitor: Take 2 Interactive



Cea mai mare DEZAMĂGIRE



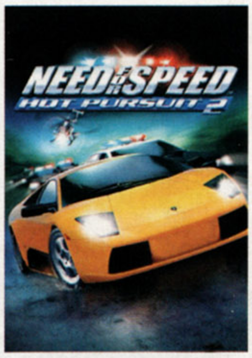
Noi – Need for Speed: Hot Pursuit 2

Producător: EA Games
Distribuitor: EA Games

Need for Speed: Hot Pursuit 2

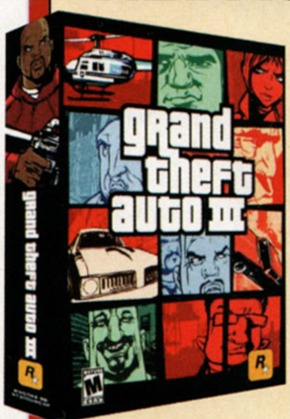
12,7% din voturi

Producător: EA Games
Distribuitor: EA Games



Game of the Year 2002

REDACȚIA LEVEL



Grand Theft Auto III

Producător: Rockstar Games
Distribuitor: Take 2 Interactive

Anul acesta a fost unul așa-zis "greu", în care ne-a fost destul de dificil să decidem care este El, câștigătorul inimilor noastre. După îndelungi disertații, certuri și tribulații, am ajuns la un consens. Datorită modului de implementare, a graficii, a liniei artistice și a spiritului nostru de rebeli fără cauză, am decis că cel care va lua voturile noastre de redactori fără vârstă și frontiere va fi GTA III. Și așa a fost!

CITITORII

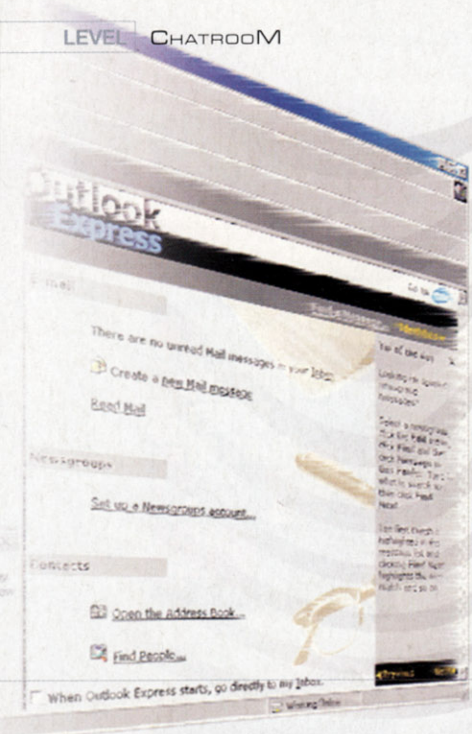
Warcraft III Reign of Chaos

23,5% din voturi

Producător: Blizzard
Distribuitor: Vivendi Universal



Warcraft III își merită fără îndoială titlul de cel mai bun joc al anului datorită posibilităților oferite de modul multiplayer. Totuși, partea de single player se bazează pe un storyline bine gândit și foarte artistic. Mulți dintre noi jucăm încă fără să ne spunem că am aflat tot ce are de oferit jocul și fără să simțim vreo umbră de plictiseală. Blizzard și-a făcut și de data aceasta treaba și nu oricum, ci în cel mai bun mod posibil, meritându-și felicitările.



Moşule, ce gamer eşti...

Uite, scrisori de când era Crăciun, nu era zăpadă, brazii ardeau prin case şi lumea se împiedica de cadouri prin magazine. Eh, ca o dovadă a faptului că lucrurile nu merg deloc bine, Chatroom-ul asta este unul mai trist, aşa, ca românul în prag de sărbătoare. Că nu avem, că nu putem, că nu mai suntem tineri şi frumoşi cum eram şi multe, multe altele. Aştept vara ca să vă întreb cum v-aţi distrat pe la mare, în corturi şi în camerele de hotel, poate ne mai înveselim şi noi.

Până atunci însă mai trebuie o temă... având în vedere faptul că în numărul ăsta am publicat rezultatele Jocului Anului 2002, vreau părerea voastră. De ce? De ce ăla a câştigat, de ce ăla nici nu a mai intrat în top, certuri, scandaluri, sânge, iartă-mă, te iubesc... Gata, pe mail-uri!

■ Mitza

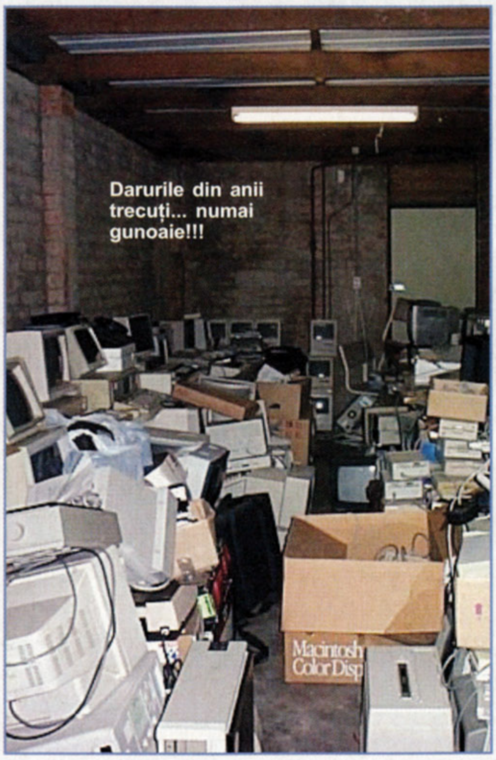
De câţiva ani buni am ajuns să aştept sărbătorile de iarnă cu spatele.

Nu mă mai interesează nici Crăciunul, nici Revelionul. Şi totuşi mi-aş fi dorit ceva ca cadou (am făcut greşeala intenţionat). Am văzut pe o ofertă de la o firmă din Braşov (nu vreau să fac reclamă) un calculator de vreo 2000 de para şi mă gândeam că nu mi-ar strica unul. Am bătut apropo-uri pe la părinţi, «că ştiţi că am luat câteva colocvii şi nu ar strica unul ca ăla la facultate», poate vreo sponsorizare ceva... Dar nimic (bineînţeles). M-am gândit eu mai bine şi am zis: «Ce calculator, că oricum în 2-3 ani unul ca ăla este depăşit». Mai bine ştiu că îi am pe cei dragi alături şi speranţa că totuşi ei te bagă în seamă şi că ar fi bun un suflet cald lângă al meu. Ei bine, odată cu aceste gânduri totul s-a luminat şi am devenit vesel. Nu ştiu de ce, că la anul povestea se va repeta şi atunci...

În afară de calculator am primit tot ce mi-am dorit. De dăruit am dăruit: multă dragoste.

Aşa că vă doresc şi vouă un an nou cu bucurii, multă sănătate (că-i mai bună decât toate, chiar şi decât un calculator), fericire şi tot ce mai vrea muşchiul vostru.

■ donald


Darurile din anii trecuţi... numai gunoaie!!!

Lăsând la o parte noile căşti Sony de care m-am bucurat enorm...

... dar care, sincer, nu vor rezista mai mult de 6 luni (firul ăla prea subţire mi-a dat totdeauna bătăi de cap şi s-a ajuns bineînţeles la nişte bani aruncaţi) sper să aveţi parte de un an acaparat de realizări pe toate planurile, să aveţi parte de bună înţelegere şi voie bună şi să ne «vedem» şi peste 10 ani (dacă nu chiar peste mai mulţi) la fel de simpatici, veseli, spontani şi cu spirit critic... hehe. Asta este... mereu încep cu sfârşitul (un vechi obicei de-al meu, cam pueril de altfel) dar efectiv nu mi-am putut stăpâni dorinţa de a vă «sorcovi» (să tot trăiţi, dar să nu îmbătrâniţi, ca un TLJ, CS, tare ca Gothic, iute ca NFS, la anul şi la tot mai mulţi ani!!!).

Ce am primit de sărbători? (întrebare cheie). Pai stați să enumăr... uhm... deci, pe lângă sănătate, virtute, părinți buni, vecini pisălogi și cerșetori, bunici uitați pe alte meleaguri, masă bogată cu bunătăți care mai de care mai gustoase, veri uituci ș.a.m.d, ce mi-aș fi putut dori mai mult??? Hai ca asta-i bună! Meritam să primesc Oscarul pentru cel mai nemulțumit om la categoria: «Ce am avut, ce am și ce voi avea dintotdeauna». Eh, lăsând gluma la o parte, vin cu un surâs pe buze și zic: «Acesta a fost un Crăciun cu adevărat fericit!» (știți voi urarea aceea mult prea iubită de românii din ziua de azi...). Dar chiar așa a fost! Am împărțit cadouri ca disperatu' în lumea avarilor, am așteptat cadouri însă nu cu foarte multe speranțe (deh, experiențele din anii trecuți tot nu mi-au retezat avântul de a dărui necontenit celor dragi), am primit cadouri de la unele persoane la care nici prin gând nu mi-ar fi trecut, am oftat gândindu-mă la bunicii mei plecați în Mexic pentru a sărbători Revelionul (care au refuzat să mă ia și pe mine pe motiv că-s prea tânăr și am timp destul - dar de unde bani?)

Cadourile în sine nu contează, valoarea lor constă în intenție și în căldura cu care au fost oferite (asta rămâne de văzut pentru fiecare caz în parte, totuși).



De dorit mi-am dorit multe, însă cine nu?! (o placă video mai bună, un scanner, o imprimantă color, un joc original... of, of, măi, măi). De primit am primit, ce-i drept, ceea ce îmi doream de mult timp: căști (de la o firmă foarte cunoscută care începe cu «S»... știți voi care); bineînțeles, tata mi le-a dăruit (gata, ai aflat, Moșul nu există, obișnuiește-te cu ideea, Mitza, că ești băiat mare, nu?), care cu toate că nu sunt ultra-super-performante sunt demne de toată lauda, căci până la urmă tot calitatea (a se citi firma) își spune cuvântul.

Închei cu un posibil început: se poate și mai puțin de atât, însă și mai mult sau chiar deloc... așadar și prin urmare câtă luciditate, atâta dramă!

■ **Dr.Xu**

Pentru mine, în acest moment, din punct de vedere gameristic, Crăciunul acesta înseamnă un motiv de tristețe.

De ce? Dar de ce oare? Ei bine, eu sunt total nemulțumit nu numai de evoluția jocurilor ci și de evoluția revistei LEVEL. În vara lui 2000, atunci când am descoperit plăcerea de a citi această revistă, pot spune cu mâna pe inima bătând cu putere că stăteam cel puțin o săptămână numai ca să browsăruiesc CD-ul. DEMO-urile și celelalte programe erau superbe, în sensul că mă plictiseam greu de ele. Acum pe CD nu mai găsesc nici wallpapers mișto, nici programe...

Cel mai rău îmi pare pentru decăderea revistei... La industria jocurilor nu pot spune că mă așteptam să decadă așa, dar... Un exemplu grăitor ar fi Need For Speed: Hot Pursuit 2. Este doar un fel de «corcitură» între NFS3 și 4. Asta e părerea mea. Nu comentez la partea de grafică, dar în rest e prea puțin îmbunătățit... Eu am apucat să joc destul de mult NFS6 dar cu cât am jucat mai mult, cu atât am rămas mai dezgustat. Eu acasă nu pot să joc ultimele jocuri, dar joc pe la prietenii care au calculatoare mai «bazate». Acest lucru nu l-am observat la «noua generație» de redactori ai revistei. Din câte înțeleg, aceștia «dispun» de echipamente noi, ce sunt testate pentru diferite mari magazine (Flamingo, Ultra Pro etc) (ai înțeles greșit, sistemele de care dispunem sunt ale redacției LEVEL, cumpărate din sudoarea și munca poporului... și a noastră – nr.).


Ca ultimă soluție, întoarcerea la rădăcini

Știu că testele se făceau și înainte, dar văd o înclinație a acestor redactori, o preferință înspre jocuri care cer grafică 3D demențială. Eu vă cer să vă aduceți aminte de «Pontifex» sau prima lui varianta, «Bridge Builder». M-a acaparat vreo săptămână și avea numai câțiva MB. Ultimele jocuri «lăudate» în revistă ocupă de la câteva sute de MB în sus până la câțiva GB. Eu zic un lucru: în acești câțiva GB intră numai grafica, nu și gameplay-ul. Oare e adevărat? A dispărut gameplay-ul? Nu știu, dar ce văd mă îngrozește și deocamdată mă închid în lumea Need For Speed High Stakes, în care m-am ascuns de aproape un an, fiindcă mie îmi e frică de «monștrii 3D» apăruți în ultima vreme: GeForce4, GeForce3, Parhelia, Radeon? Oare adevăratele jocuri au murit odată cu 3dfx? S-ar putea. Deocamdată văd cum lumea jocurilor este «distrusă» de către aceste așa-numite «jocuri» care se comportă de fapt ca niște viruși, ocupând cât mai multe resurse din calculator, astfel încât gamerii să aibă nevoie de «ultimul răcnet de echipamente» la calculator. Eu nu am un sistem cu care să mă laud [amd k6-2@500MHz, 120Mb SDRAM, Video Trident Cyberblade 8Mb + VooDoo2, HDD 20GB] dar pot spune că am realizat destul de multe pe acest sistem și nu cred că m-aș despărți așa de ușor de el ca și ceilalți așa-numiți «gameri». De fapt, în ziua de azi, ce mai reprezintă un gamer? Un «obsedat de jocuri pe calculator»? Ce s-a întâmplat cu cei cărora jocurile le

provocau adevărate sentimente de plăcere și împlinire? Eu cred că «Gamerul» este o specie pe cale de dispariție și vă rog nu întrebați de ce...

Ca să închei acest reply, o să vă spun ce am primit de Crăciun: în afară de dulciuri, câteva articole vestimentare și cosmetice. Pentru mine au valoare fizică doar. Pentru mine valoare sufletească au jocurile bune, care să mă captiveze. Exemple: MDK2, Gunman Chronicles. Am stat o săptămână câte o oră pe zi ca să termin Gunman, fiindcă aveam foarte mult de învățat atunci. Dar am stat să mă și joc, fiindcă m-a captivat jocul. Azi pot să șterg orice joc mai nou de pe HDD fiindcă știu deja că o să mă plictisesc repede de el...

Cu aceste cuvinte spun «adio» industriei jocurilor care se prăbușește liber mai puternic decât Titanicul...

Industria jocurilor este industria în care «niciodată nimic nu se termină» (ca să îl parafrazez pe arhicunoscutul Andrei Gheorghe) fiindcă mereu magnații aceia de sus vor dori să facă bani din orice joc, oricât de prost ar fi, iar cei care doresc să facă un joc din proprie plăcere vor fi striviți sub talpa EA Games, Microsoft sau alte companii-Gigant ce au făcut și fac în continuare take-over-uri în această «industrie» care încet, încet, va dispărea în favoarea consolelor.

La revedere gameri, la revedere națiune, adio jocuri de calitate...

Crăciun fericit popor... Sărbători fericite... Stimați gameri care ați mai rămas și sper că ați citit aceste rânduri...

■ fuzzy_lumpkin

Cred că de asta nu a mai ajuns Moș Crăciun pe la noi...



A venit Crăciunul pe neașteptate așa că nu am făcut cadouri prea substanțiale.

Am primit un teanc de CD-uri de la unchi-miu' (habar n-am de unde le are) și un web-cam pe care nu am unde să-l bag având porturile USB ocupate așa că mă gândeam să-l ofer cuiva cadou dar m-am răzgândit deoarece nu aveam cui. Ce față a făcut unchi-miu când mi-a văzut fața după ce am observat că nu am loc pentru webcam; să crape, nu alta. Ce am făcut cadou? Am cheltuit 4 milioane pe cadouri absolut nefolositoare dar asta se întâmplă când ai mulți prieteni. Am făcut câteva tricouri la Unirii cu niște poze luate de pe net care mi s-au părut că-i reprezintă pe colegii mei și am dat cam jumătate din colecția mea de CD-uri. Adică veneau pe la mine, se jucau ceva, îmi cereau în împrumut un CD și apoi eu, din cauză că sunt foarte darnic, le spuneam să-l păstreze, că îl fac cadou și uite așa am rămas fără CD-uri. Am mai dat niște cărți care nu prea îmi plăceau și niște felicitări plus cam 30 SMS-uri și 40 mailuri.

Cu ocazia asta vă urez un an nou fericit și tot ce v-ați dorit... și dacă nu faceți LEVEL-ul mai bun măcar țineți-l la nivelul ăsta.

■ Șerban Constantin

Eeeehei, și a venit și Moșu' pe la noi în țară!

Eu cred că e Gerilă dar asta nu depinde de mine. Subiect interesant, ce am primit de Crăciun. Logic, aș fi vrut un FPS super, cu grafică mișto, cu boți care au un AI extrem de bun etc. Dar logic, acest FPS nu s-a produs (lenea producătorilor?) și în schimb am primit de la Moșu' cu cocoșu' mărețul Mafia și interesantul FIFA 2003. Cum am doar un biet TNT 2 și un procesor P3 de 1GHz, am avut ocazia să văd cum «tușește» puternic Mafia, iar FIFA e sănătos. Mafia e făinuț, cu excepția că boții îs mai tâmpiți ca profii mei iar reculul de la Tommy Gun este egal cu un cutremur turcesc. Dar în concluzie, e frumos să-l joci. FIFA 2003 însă m-a surprins în două feluri: am fost dezgustat și înnebunit. Dezgustat de scoțianu' ăla tâmpit (Andy sau cum viața lui îl cheamă) și de faptul că mi-a dat nu-știu-ce eroare la instalare de au intrat toate crăciunițele în mine. Înnebunit de faptul că grafica arată excelent (că nu mai văd bomboane M&M în loc de minge la șut maxim) și de muzica excelentă, de am lăsat baltă MP 3-urile mele obișnuite și ascultam sound track-ul de la FIFA. Jucătorii sunt mai ceva ca în realitate, zici că mă uitam la TV la Champions League, nu alta.

Asta am primit și asta m-am jucat. Dar ce a oferit Moșu' din mine (traumatizat de SoF 2)?

Unui bun prieten i-am luat GTA 3 (joc frumos, violență maximă) și un Sims Unleashed (e maniac rău tipul, ar face din toate femeile scientist). GTA 3 a avut un succes imens de mă suna numai ca să vorbim de cum a scos din circuit 3 polițai cu un Molotov cocktail!!! De Sims ce să mai zic, toată ziua se uită la mâța aia proastă pe care o cumpărase. Deh, inima de Animal Lover... Dar ce ar fi vrut el cu adevărat? El ar fi vrut... Mech Warrior 4!!! Când am auzit, m-a apucat un râs isteric de nu m-am oprit decât după vreo 15 minute!! A făcut rost de el și acuma se tot plimbă cu roboțeii ăia tâmpiți și tună la alți roboței tâmpiți. Între timp eu îmi văd de cariera de Counter (bine, am nume stupid: Jimmy the killer), joc care mă enervează în 2 sensuri: 1. De unde naiba au oamenii ăștia atâta sânge în ei?? Trag în unul jumătate de oră, lasă sânge de mi-aș putea vopsi camera și când îi dau headshot mai zboară încă o găleată de sânge!!!! Și la faza a 2-a e că unii au un noroc incredibil cu 4.3-ul!!! Trag de la distanță încontinuu și mă omoară fără ca eu să am drept de apel. Bulanele astea au un noroc fabricat, dar pe care puțini știu a-l folosi.

Dar no, închei și io că văd pe cineva dormind în spatele meu.

■ Andy

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Oana Leu (oana_leu@vogelburda.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogelburda.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

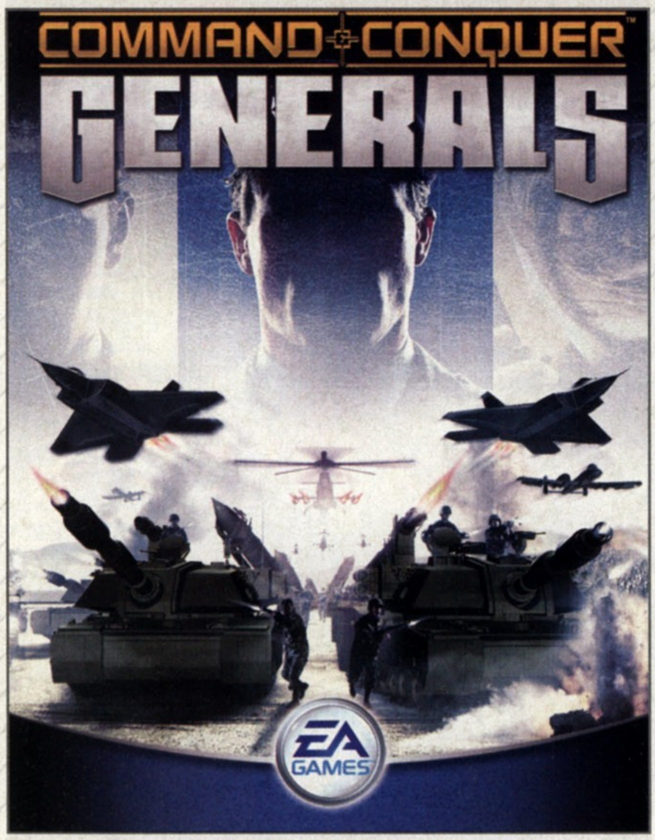
Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:





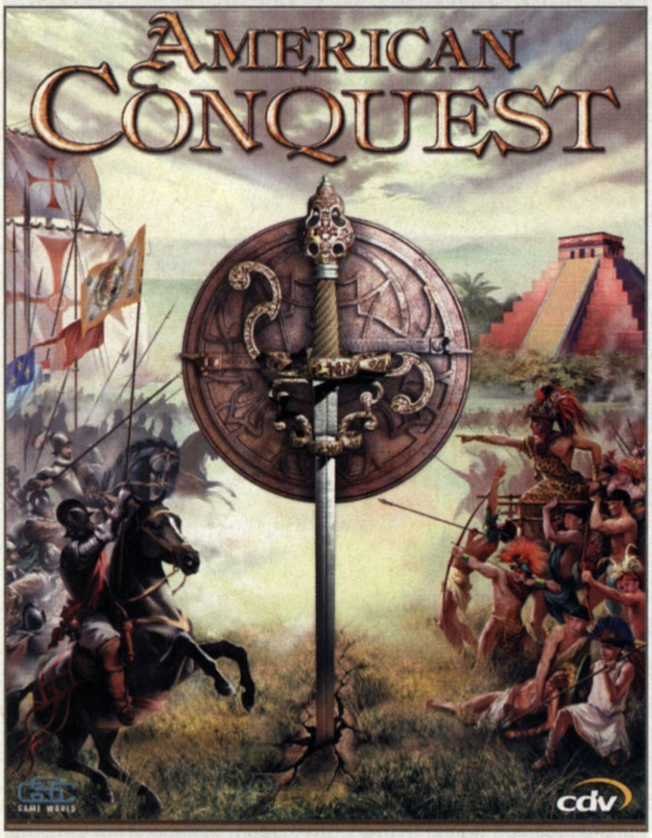
Command & Conquer: Generals

Poate cea mai faimoasă serie RTS din istorie revine în forță



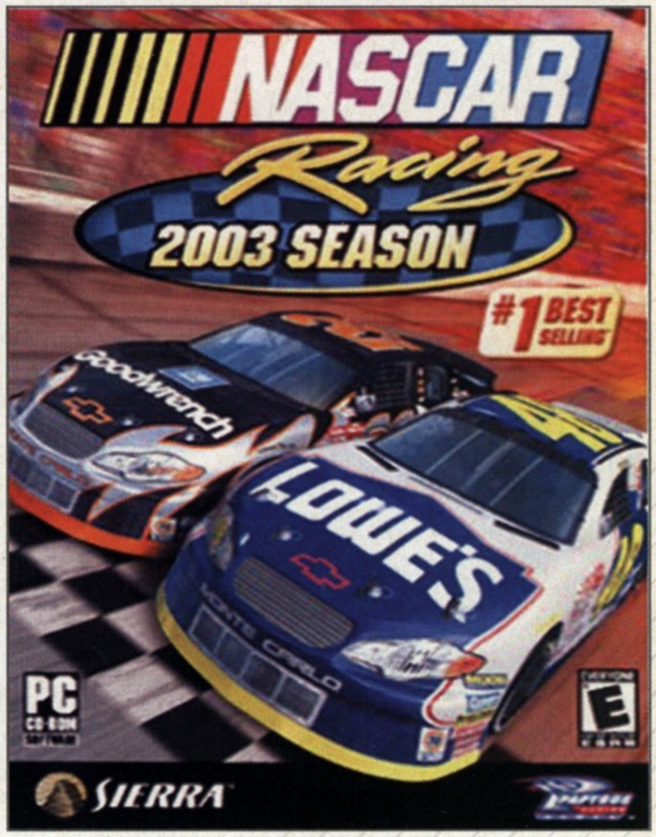
Grom

Mustața celui de-al II-lea Război Mondial



American Conquest

O nouă strategie în timp real de la cei care au realizat Cossacks



Nascar Racing 2003 Season

Furia cailor-putere pe continentul american


JOHN ROMERO'S
大刀
DAIKATANA
ION STORM
EIDOS
M


MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future
www.msi.com.tw
MSI Multimedia
nVIDIA graphics
CEL MAI MARE PRODUCĂTOR MONDIAL DE PLĂCI GRAFICE!
Ti4800SE 8X
AGP8X
$269
+ NVIDIA GeForce4 Ti4800SE
+ 128MB DDR, AGP 8X
+ Intrare video (complex, S-Video)
+ Ieşire video (complex, S-Video, DVI)
+ Tehnologii NVIDIA: nfiniteFX II, Accuview AntiAliasing, nView, Light Speed Memory II
+ Tehnologia T.O.P. Tech - cel mai eficient şi mai silenţios cooler de pe piaţă
+ Pachet bogat de aplicaţii şi jocuri
MSI Ti4200-VTD8X
+ NVIDIA GeForce4 Ti4200
+ 128MB DDR, AGP 8X
+ Intrare video (complex, S-Video)
+ Ieşire video (complex, S-Video, DVI)
+ Tehnologii NVIDIA: nfiniteFX II, Accuview AntiAliasing, nView, Light Speed Memory II
+ Tehnologia T.O.P. Tech - cel mai eficient şi mai silenţios cooler de pe piaţă
+ Pachet bogat de aplicaţii şi jocuri
*disponibil şi modelul Ti4200-TD8X; acesta nu include intrare video
AGP8X
MSI MX440-VTD8X
+ NVIDIA GeForce4 MX440
+ 64MB DDR, AGP 8X
+ Intrare video (complex, S-Video)
+ Ieşire video (complex, S-Video, DVI)
+ Tehnologii NVIDIA: Accuview AntiAliasing, nView, Light Speed Memory II
+ Pachet bogat de aplicaţii şi jocuri
*disponibil şi modelul MX440-T8X; acesta nu include intrare video şi conector DVI
AGP8X
Pachet bogat de aplicaţii şi jocuri incluse
Tom Clancy's Ghost Recon
The Elder Scrolls III Morrowind
Duke Nukem Manhattan Project
Colecţia de "7 în 1" jocuri
3D Desktop
FarStone VirtulaDrive + FarStone RestoreIT!
InterVideo WinDVD + Aplicaţie pentru învăţarea limbilor străine
Drivere şi utilitare
InterVideo WinProducer /WinCoder + InterVideo WinProducer/WinCoder Professional User's Pack
2in1
FLAMINGO COMPUTERS
www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
CeBIT HANNOVER GERMANY 12-19 MARCH 2003
Flamingo va participa în perioada 12 - 19 martie 2003 pentru a 3-a oară cu stand propriu la unul dintre cele mai importante evenimente IT din lume.
Hala 25, stand nr. E68, Hanovra, Germania